

RU 95103479. Abstract

A remote game system is proposed, by means of which the player may play in a game of chance against a betting establishment or a lottery conducted by the state from a remote location on a personal computer or a portable computer device, in which it is necessary to establish the connection in a dialogue mode with the main computer connected with the betting establishment, and containing a gaming computer that ensures at least one betting opportunity and giving the player the possibility to obtain a credit and payment of cash for any winnings obtained as the result, a main computer, which gives the player the possibility to buy and return the credit at the remote location by means of a series of exchanges of enciphered codes between the player and the betting establishment, or, alternatively, a gaming computer or credit module for use with a personal computer, providing the player with a previously established credit, with the game system also providing a possibility to participate in future events, the result of which is undetermined, such as for example a lottery by means of which the player makes choices on the gaming computer in the remote location.

1. Gaming system, including:

a main computer which provides a player at a remote location with an opportunity to buy and return a game credit, generates at least one encrypted code, which is issued from the main computer and deciphers at least one encrypted code, which is issued to the main computer;

a gaming computer, operating in automatic mode and situated at a distance from the main computer, on which the player makes bets on at least one gaming opportunity, characterized in that the gaming computer generates at least one gaming opportunity and creates an opportunity to buy, store and return a gaming credit, the gaming computer in addition generates at least one enciphered code, which is issued to the main computer, and decodes at least one enciphered code, which is issued from the main computer, with the gaming system of enciphered code exchanged between the main computer and the gaming computer giving the player an opportunity for at least one purchase and return of a gaming credit.

(19) RU (11) 95103479 (13) A1

(51) 6 G06F19/00, G06F161:00



RUSSIAN AGENCY
FOR PATENTS AND TRADEMARKS

(12) APPLICATION FOR INVENTION

- (22) Application filing date: 1995.03.10
(31) Priority application number: 08/212,348
(32) Date of filing of priority application: 1994.03.11
(33) Allotting country or organization: US
(31) Priority application number: 08/269,248
(32) Date of filing of priority application: 1994.06.30

- (33) Allotting country or organization: US
(43) Unexamined printed documents without grant: 1996.12.27
(71) Applicant information: Уолкер Эссет Мэнеджмент Лимитед Партинершип (US)
(72) Inventor information: Джей Уолкер[US]
(74) Attorney, agent, representative information: Матвеева Н.А.; Дудушкин С.В.

(54) ИГРОВАЯ СИСТЕМА, ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР, СПОСОБ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ, ЛОТЕРЕИ С УЧАСТИЕМ ИГРОКА

Предлагается дистанционная игровая система, посредством которой игрок может играть в азартную игру против держащего пари учреждения или проводимой государством лотереи из удаленного места на персональном компьютере или портативном компьютерном устройстве, в котором необходимо установить соединение в диалоговом режиме с главным компьютером, связанным с держащим пари учреждением, и содержащая игровой компьютер, обеспечивающий по крайней мере один держащий пари удобный случай и дающий возможность игроку получить кредит и выплату наличных денег за любые получившиеся в результате выигрыши, главный компьютер, дающий возможность игроку купить и возвратить кредит в удаленном месте посредством серий обменов зашифрованными кодами между игроком и держащим пари учреждением, или, альтернативно, игровой компьютер или кредитный модуль для использования с персональным компьютером, обеспечиваемый игроку предварительно установленный кредит, причем игровая система также дает возможность участия в будущих событиях, результат которых является неопределенным, таких как, например, лотерея, посредством чего игрок делает выборы на игровом компьютере в удаленном месте.

Р 2420 - IIЗ 898/21

Концепционная заявка на изобретение
с приоритетом от 11.03.94 года
и 30.06.94 года

Инвесторы Уолкер Гессет Инвестмент
Лимитед Партнершип, США

ИГРОВАЯ СИСТЕМА, ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР,

СПОСОБ ПРОИДКНИ ИГРЫ,

ЛОТЕРЕЯ С УЧАСТИЕМ ИГРОКА

(варианты)

Описание

Предшествующий уровень техники

I. Область техники, к которой относится изобретение

7

Настоящее изобретение относится в общем к дистанционной игровой системе, а более конкретно к дистанционной игровой системе, при помощи которой игрок может делать ставки на множество вероятностных игр и (или) будущих общественных событий, результат которых является неопределенным, предложенным казино, правительственной лотерейной организацией или другим держателем пари учреждением.

2. Описание предшествующего уровня технологии

В прошлом игрок, желавший сделать ставку в такой вероятностной игре, как те, которые предложены в казино, или на такое общественное событие, результат которого является неопределенным, как спортивные события, имел ограниченные возможности выбора. Чтобы сделать ставку на такие игры в казино, как ruletka, блэк джек, покер и подобные, игрок должен будет направиться в игровое учреждение специально занятое такой деятельностью или в место, где имеется возможность пользоваться отдельными столами игровыми устройствами, такими как покерные терминалы или монетные автоматы. Хотя на такие общественные события, как лошадиные бега, ставки могут быть сделаны посредством телефонного контакта с уполномоченным "держателем пари вне трека" игровым учреждением или его агентом, такие методы использования телефонного контакта не являются ответственными для типичных игр казино.

В результате успехов в компьютерной технологии и телекоммуникациях, были изобретены дистанционные игровые системы, в которых игрок может принимать участие во множестве вероят-

местных игр, предлагаемых игроками учреждениям, без необходимости физически находиться в определенных помещениях (см. патенты США № 4 339793 и 4 467 424, изданные на имя Харрис (Harris)). Эти патенты раскрывают дистанционную игровую систему, в которой игрок предполагает играть в азартные игры против казино в удаленном игровом пункте, который содержит в себе действующий игровой дисплей, чтобы позволить игроку присоединять участие в действительных вероятностных играх, в то время как они проводятся в реальном времени в пункте кроулье, состоящем из одного или более игровых столов в казино. Игровой пункт включает поддерживаемую множествами клавиатуру, соединенную с микропроцессором для отображения одной выбранной ставки из множества возможностей сделать ставку, соответствующих одной выбранной игре из множества игр, которые разыгрываются, и для отображения результатов игр, в которых играет. Игрок становится частью игры, как если бы он действительно присутствовал за игровым столом в казино. Для обеспечения надежного канала связи удаленный игровой пункт связывается с пунктом кроулье и кредитно-контрольным пунктом через шифровально-декшифровальное устройство для предотвращения имитательства недоверенных источников.

Несмотря на то, что такая система обеспечивает средства, при помощи которых игрок может играть в азартные игры с удаленного места, ее основной недостаток заключается в том, что игрок может играть только участком в играх, которые действительно проводят в игровом учреждении и наблюдают во закрытой видеосети в режиме реального времени . Сверх того такая система ограничена практически, т.к. игрок может играть только на специализированном игровом пункте, который должен

быть электронно связан с казино. Поэтому было бы очень желательно обеспечить дистанционную игровую систему, посредством которой игрок мог бы заниматься игрой на игровом компьютере в удаленном месте удобном для игрока, где казино обеспечивает покупку и возврат кредита казино без препятствия из-за отсутствия какой-либо непосредственной электронной линии связи между игроком компьютером и казино.

Соответственно, цель настоящего изобретения является обеспечение дистанционной игровой системы, посредством которой игрок может делать ставку в любых из множества вероятностных игр, типично предлагаемых держащим пари учреждением (например, казино) в удобном для игрока месте.

Другая цель настоящего изобретения - обеспечение дистанционной игровой системы, при помощи которой игрок может сделать ставки против держащего пари учреждения на любой из множества держащих пари удобных случаев, таких как вероятностные игры, генерируемые компьютерами программным обеспечением на любом персональном компьютере.

Дальнейшая цель настоящего изобретения - обеспечить дистанционную игровую систему, при помощи которой игрок может делать ставки против держащего пари учреждения на обычном аппарате мультимедиа / т.е. специализированном аппарате, обеспечивающим одновременную выдачу звуковой, визуальной, текстовой и прочей информации / (например, устройстве *Nintendo*, соединенном с телевизионным приемником) через совместное сменимое устройство хранения данных.

Еще одна цель настоящего изобретения - обеспечить дистанционную игровую систему, при помощи которой игрок может поку-

хат, и возвращать кредит на ставки из удаленных мест без необходимости установления электронной линии связи между игроком компьютером игрока и держащим пари учреждением.

Еще другая цель настоящего изобретения - обеспечить дистанционную игровую систему, при помощи которой игрок может делать ставку на любую из множества вероятностных игр, генерированных на специализированном игровом компьютере, включая карманные, портативное устройство, которое может быть доставлено игроку и подаваться в электронном соединении с держащим пари учреждением для целей участия в азартной игре и (или) покупки и возврата кредита для ставки.

Еще одна другая цель изобретения - обеспечить дистанционную игровую систему, в которой шифрование и дешифрование кодов, передаваемых между удаленным игроком компьютером и держащим пари учреждением или в режиме под управлением центральной ЭВМ (включая беспроводную аппаратуру электронной связи), или в автономном режиме (устно с агентом или электронной связью по телефону, но где отсутствует необходимость соединения между игровым компьютером и держащим пари учреждением), неизвестнымоческим пользователям получать доступ к кредиту или сбыванию получать или покупать кредит на ставку.

Еще другая цель изобретения - обеспечить дистанционную игровую систему, при помощи которой игрок получает из держащего пари учреждения не поддающееся измерению считывющее устройство и записывающее устройство, содержащее устройство хранения данных для специализированного игрового программного обеспечения, которое может быть связано с любым гигантским компьютером, и подавах предстрадает не-

дозволенные манипуляции с этим программами обеспечением.

Еще другая цель изобретения - обеспечить дистанционную игровую систему, в которой игровое и (или) банковское программное обеспечение вложено в компьютерном диске, где на имеющий подобных магнитной характерной признаках этого диска имеется возможность считывания дисководом в игровом компьютере для шифрования, чтобы сделать определенное недозволенное дублирование диска.

Еще другая цель изобретения - обеспечить дистанционную игровую систему, при помощи которой может делать ставку на будущие общественные события, результат которых является неопределенным, такое как лотерея, или через соединение в диалоговом режиме между игроком компьютером и держателем пары учреждением, или в автономном режиме, где на ставке игрока зделана отметка времени, чтобы выработать зашифрованный регистрационный код, представляющий выбор данного лотерейного события (происходящего в некоторое время в будущем), причем код известен только лотерейной организации.

Еще одна цель изобретения - обеспечить дистанционную игровую систему, при помощи которой игрок может получить и возвратить кредит на ставку из держателя пары учреждения, вложенный в не поддающуюся изъятию физическом устройстве памяти данных, которое сопряжено с удаленными игроками компьютерами.

Еще другая цель изобретения - обеспечить дистанционную игровую систему, при помощи которой может быть в употреблении полностью автономный, специализированный, игровой, персональный цифровой помощник с предварительно запрограмми-

рованной и предварительно определенной суммой изозабываемого кредита.

Дальнейшая цель изобретения - обеспечить дистанционную игровую систему, при помощи которой игрок может заниматься квалифицированной игрой (например, кроссовером-головоломкой), сделанной доступной на специализированном игровом персональном, цифровом помощнике, имеющем предварительную запрограммированную и предварительно определенную сумму изозабываемого кредита.

Еще другая цель изобретения - обеспечить дистанционную игровую систему, при помощи которой промышленное приложение дает возможность игроку, который имеет такое изделие, как компьютер или программное обеспечение на устройстве памяти данных, выиграть что-нибудь, что определено выходом игровой программы, заложенной в такое изделие.

Еще одна цель изобретения - обеспечить дистанционную игровую систему, при помощи которой игрок, делавший ставку в удаленном месте, является субъектом предварительно определенных ограничений на выигрыши держателями пари учреждением.

Краткое описание изобретения

В соответствии с перечисленными выше целями и другими целями, которые станут очевидны здесь далее, настоящее изобретение обеспечивает дистанционную игровую систему, которая дает игроку возможность играть в аварийные игры проявляемого пари учреждения, используя игровой компьютер в уда-

лежном месте. Игровой компьютер может быть или может не быть электронно связан (например, в "диалоговом режиме") с компьютером держащего пари учреждения в то время как происходит игра. Игровой компьютер может быть любым персональным компьютером, карманным компьютером устройством (например, персональным цифровым помощником) или мультимедиа аппаратом, который функционирует в качестве игрового компьютера (например, *Nintendo* или подобный аппарат), и может быть или может не быть специализированным игровым компьютером, поставленным держащим пари учреждением. Если игровой компьютер поставлен держащим пари учреждением, он предварительно загружен игровым программным обеспечением. Если игровой компьютер – обычный персональный компьютер, то игровое программное обеспечение или предварительно установлено в защищенном устройстве среди хранения данных (например, жесткий диск, постоянное запоминающее устройство на компакт-диске и т.п.), или является модулем, поставленным держащим пари учреждением, или установлено непосредственно на компьютер игрока.

Игровое программное обеспечение включает игровую программу и банковскую программу. Игровая программа генерирует множество вероятностных игр, типично предлагаемых держащим пари учреждением (например, блэк джек, рулетка, крэпс, покер, монетные автоматы и прочее) или предоставляет возможность делать ставку на будущие общественные события, результат которых является неопределенным (например, лотерея). Банковская программа обеспечивает покупку или загрузку кредита из держащего пари учреждения, чтобы сделать возможным заключе-

ние пари и прироста или уменьшения остатка счета игрока и дать игроку возможность превратить в наличные деньги любые игровые выигранные. Игровое программное обеспечение также может содержать в себе проверочную программу, которая заменяет результат каждой ставки и сделок между игроком и держащим пари учреждением, как изведенных в, так и выведенных из игрового компьютера для покупки и возврата кредита.

Компьютер держащего пари учреждения содержит в себе банковскую программу, которая дает игроку возможность покупать и возвращать кредит на ставки в удаленном месте, даже если не установлены связи в диалоговом режиме с игровым компьютером, и проверочную программу для записи таких сделок. Это может быть выполнено через множество обменов зашифрованными кодами, которые происходят между игроком и казино или путем устных сообщений между игроком и агентом казино, или сообщений между игроком и автоответчиком казино (т.е. и использованием телефона с кнопочным номернабирателем), или обеспечением кредита "встроенного" или предварительно установленного на не поддающемся изъятию модуле для установки на обычном персональном компьютере, или предварительно установленного на специализированном игровом компьютере, поставленным держащим пари учреждением. При реализации автономного режима автоматический "агент" соединен с компьютером держащего пари учреждения, но непосредственная электронная связь между игровым компьютером и компьютером держащего пари учреждения отсутствует. Шифрование обеспечивает средство, посредством которого такие обмены делают защищенными, чтобы поме-

цать третьему лицу выиграть недозволенным доступом или обманом путем получить или вернуть такой кредит.

Если игровой компьютер соединен с сетью компьютера держащего пари учреждения, то соединение может служить или может не служить для регулирования или управления искусственным воспроизведением (моделированием) игроками программным обеспечением на игровом компьютере игр казино. Например, соединение может служить для того, чтобы иметь компьютер держащего пари учреждения, поддерживающий запись всех или выбранных действий, имеющих место в игровом компьютере, для целей дополнительной проверки и безопасности. Альтернативно, соединение может быть управляемое по природе, чтобы изменять насыщенной ставки, основание на любом из разнообразия факторов, таких как продолжительность разыгрыша или прогрессивное увеличение джекпота / джекпот – сумма непобедимых ставок держащего пари учреждения/ (например, при моделировании монетного автомата). При такой реализации диалогового режима безопасность и проверка игрока могут быть достигнуты применением автономного цифровального устройства, такого как обычно используемое для криптографического перевода денег. Это устройство генерирует зашифрованный проверочный код, основанный на персональном ходе отождествления пользователя и втором ходе, обеспечившим казино для пользователя или хранением в автономном цифровальном устройстве, чтобы помочь достижению недозволенным пользователям доступа к диалоговому режиму на указанном персональном ходе отождествления пользователя.

Во все периоды каждая ставка игрока генерирует зашифрован-

ный электронный контрольный анализ на игровом компьютере и (или) на любом залогом в вычислительную сеть компьютере путем записи суммы каждой ставки, результата каждого игрового события и любого полученного в результате игрового заработка или потери. Финансовое решение по каждой ставке сопокупно прослеживает программное обеспечение на игровом компьютере и, возможно, также любое залогом в вычислительную сеть компьютеры, а игрок ^{способен} непрерывно наблюдать его кредитный баланс в казино.

Игрок играет в азартную игру, во существу, таким же способом, как он это делает в казино. Игрок выбирает в какие игры играть из предложенных игровым программам обеспечением, сумму каждой ставки и продолжительность времени, которое играет каждую игру. Игрок может оставаться активным в течение нескольких различных игровых сессий, которые могут происходить в нескольких различных периодах и (или) местах. Игрок в любой момент времени может поставить ставки, которые, практически, только такие, которые не нарушают баланса кредита на ставки игрока. В качестве права выбора баланса кредита на ставки игрока может быть передан и храниться в устройстве хранения данных, которое может быть установлено на друг их компьютерах, где установлено или может быть установлено программное обеспечение для распределения кредитов на ставки игрока и кредитного баланса. Игрок может продолжать делать ставки на любом из таких других компьютеров. В любое время, когда игрок захочет получить наличные деньги его или ее игровых кредитов или выигрышей, они могут быть возвращены из держащего игрока учреждения путем контактирования с держащим пари учреждением

или по телефону при реализации автономного режима, или по прямой электронной связи при реализации диалогового режима. В одной из описанных выше реализаций затем обмениваются сериями зашифрованных кодов с держателями пари учреждением или по телефону, или передаванием по электронной связи. При реализации автономного режима эти коды генерируют программное обеспечение игрового компьютера и программающее обеспечение компьютера хаккио для проверки тождественности игрока перед выдачей наличных денег победителю игры. При реализации диалогового режима отдельно стоящее цифровальное устройство генерирует зашифрованный код входной регистрации или код подтверждения для проверки. Альтернативно, где сам игровой компьютер (например, персональный цифровой помощник) неставит игроку держателю пари учреждением, то он или не поддающийся измерительству съемный модуль могут быть физически возвращены в держащее пари учреждение для возврата кредита. Такие кредиты могут быть возвращены из держащего пари учреждения в любой из множества форм платежей, исключаяих, но не ограниченных, наличные деньги, банковские телеграфные переводы, кредиты или некоторые другие формы платежей, взаимо согласованные игроком и держателем пари учреждением.

Сущность изобретения иллюстрируется ссылкой на сопроводительные чертежи, в которых:

Фиг. IA - схематический вид дистанционной игровой системы при первой реализации автономного режима;

Фиг. IB - схематический вид дистанционной игровой системы при второй реализации автономного режима;

Фиг. 1С - схематический вид дистанционной игровой системы при третьей реализации автономного режима;

Фиг. 2 - схематический вид дистанционной игровой системы при реализации диалогового режима;

Фиг. 3 - схематический вид игрового компьютера, соединенного с ме поддающимся измерительству, считыванием и памяти устройством среди хранящих данных, поставляемым казино;

Фиг. 4 - блок-схема последовательности операций начала и регистрации при реализации автономного режима;

Фиг. 5 - блок-схема последовательности операций подтверждения установления связи реализации автономного режима;

Фиг. 6 - блок-схема последовательности операций покупки кредита при реализации автономного режима;

Фиг. 7А - блок-схема последовательности заключения пари для вероятностных игр, генерируемых игровой программой при реализации автономного режима;

Фиг. 7В-1-2 - блок-схемы последовательности заключения пари при реализации автономного режима безрегистрационной лотерейной системы;

Фиг. 7С-1-4 - блок-схемы последовательности заключения пари при реализации автономного режима регистрационной лотерейной системы;

Фиг. 8 - блок-схемы последовательности получения начальных денег из кредита при реализации автономного режима;

Фиг. 9 - блок-схема последовательности операций регистрации и начала при реализации диалогового режима;

Фиг. 10 - последовательность покупки кредита при реализации

диалогового режима;

фиг. II - блок-схема последовательности заключения пари при реализации диалогового режима;

фиг. I2 - блок-схема последовательности получения наличных денег из крауда при реализации диалогового режима;

фиг. I3 - схема микросхемы памяти, сделанной защищенной при помощи внешней не поддающейся изменительству конструкции;

фиг. I4 - схема первого способа для проверки целостности игрового программного обеспечения;

фиг. IБА - схема второго способа для проверки целостности игрового программного обеспечения;

фиг. IБВ - схема третьего способа для проверки целостности игрового программного обеспечения;

фиг. IБС - схема четвертого способа для проверки целостности игрового программного обеспечения; и

фиг. IБД - схема пятого способа для проверки целостности игрового программного обеспечения.

Подробное описание предпочтительного варианта выполнения изобретения

На сопроводительных чертежах изображена дистанционная игровая система, в целом обозначенная позицией 10, в которой игрок 12, имеющий доступ к компьютеру 14 ("игровой компьютер"), делает ставки на множество вероятностных игр или на будущие общественные события, где результат таких событий является неопределенным, которые предложены казино, правительственный

лотерейной организацией или другим держащим пари учреждением 16. Здесь для удобства, на них будут в общем смысле ссылаться как на держащее пари учреждение".

Как показано на фиг. 1A, игрок 12 имеет доступ к игровому компьютеру 14, имеющему видеодисплей 18 и клавиатуру 20. Игровой компьютер 14 может быть персональным домашним компьютером, портативной ЭВМ или карманным персональным цифровым помощником, который может быть или может не быть специализированным игровым аппаратом, поставленным держащим пари учреждением 16 или аппаратом мультимедиа (например, Nintendo или аналогичным устройством для использования с телевизором или тому подобным). Игровой компьютер 14 может быть расположенным или в удаленном месте, в держащем пари учреждении 16 или в некотором другом учреждении (например у продавцов лотерейных билетов). Игровой компьютер 14, расположенный в держащем пари учреждении 16, может, тем не менее, быть классифицирован здесь как "удаленный" для цели описания и формулы изобретения. Предусматривается, что извинно могло бы обеспечить игрокам, например, в гостинице, где расположено казино, специализированный игровой компьютер 14, который мог бы использоваться для азартной игры внутри и за пределами физических границ казино. Основное преимущество обеспечения игрока 12 игровым компьютером 14, поставленным держащим пари учреждением, состоит в большей защищенности, особенно в том, что относится к созданию большего препятствия для недозволенного доступа к такому устройству хранения данных, как компьютерный дисковод или модуль. Более того, в специ-

документированном игровом компьютере клавиатура 20 может быть подготовлена на заказ со специализированными функциональными клавишами, обозначающими команды (например, клавиши, специализированные для блокнота, могут иметь указатели, называющие "ударь меня", "стоять", "купай страховщик" и прочее), которые игрок выбирает для продолжения аварийной игры в различные вероятности игры, которые предлагает держащее пари учреждение. Игровой компьютер 14 воздействует специальное игровое программное обеспечение 22, состоящее из игровой программы 24, банковской программы 26 и, необязательно, проверочной программы 27. Игровое программное обеспечение 22 может быть предварительно установлено на специализированном игровом компьютере 14, поставленном держащим пари учреждением 16, предпочтительнее установлено в не поддающееся изъятию устройству считывания и печатания устройство среди хранения данных 28, поставленное держащим пари учреждением 16, которое сопряжено с персональным компьютером, функционирующим в качестве игрового компьютера 14, как показано на фиг. 3, или установлено игроком непосредственно на персональный компьютер. Кроме того, игровое программное обеспечение 22 может быть расположено на не поддающемся изъятию съемном модуле среди хранения данных для использования с обычным мультимедиа аппаратом, который функционирует как игровой компьютер 14, что будет описано более детально здесь ниже.

Является критическим то, чтобы держащее пари учреждение 16 было в состоянии определить были ли скопированы само программное обеспечение или данные на нем, изменявшиеся ли

в них или каким-либо путем изменяли, т.е. иначе игрок мог бы сделать множество копий и продолжать игру с тождественными дисками до такого момента, пока один из скопированных дисков не стал бы победителем, или игрок мог бы изменить само программное обеспечение в попытке управлять результатом, выигрышами или потерями, или их сочетанием, т.е. нечестный игрок 12 модифицирует код программного обеспечения в игровом программном обеспечении 12 таким образом, чтобы сделать более частым генерирование программным обеспечением выигрышных результатов, чем диктуется би вероятность (например, при моделировании рулетки, заставляя колесо рулетки более часто останавливаться на более подходящем номере). Это могло бы быть достигнуто заменой программного обеспечения полностью или видоизменением определенных строках кода программы, или физическим и каким-либо другим приложенным снаружи воздействием, таким как высокочастотное электромагнитное излучение (например, колебание радиочастоты). Конечно, наиболее защищенной системой является установка, работающая в диадоговом режиме, где игровое программное обеспечение 2к расположено в игровом компьютере 30 в помещении держащего пари учреждения (фиг. 2). Наиболее трудно результаты по защищенности в отношении неподательства возникают в реализациях, где держащее пари учреждение обеспечивает игрока 12 программным обеспечением для использования на дистанционно расположенному игровому компьютере 14 или самом специализированном игровом компьютером 14 (например, усилитель-распределитель импульсов, УРИ). В этой связи может быть обеспечено разнооб-

разные средства обеспечения безопасности.

В одном из вариантов игровое программное обеспечение, управляемое игроком компьютером через дисковод для считывания не имеющего подобных магнитного характерного признака специфического диска, на котором игровое программное обеспечение 22 сделано удобным для установки и зашифрования признака для расшифрования держателем пары учреждением, может обнаружить недозволенное дублирование данных на этом диске. Альтернативно, съемный прибор может соединяться с дисководом для считывания части диска для сбора данных о не имеющем подобных магнитном характерном признаком диска. Эти зашифрованные данные могут быть зарегистрированы или затребованы держателем пары учреждением 16 перед выдачей наличных денег.

В другой реализации, как схематически показано на фиг. 13, игровое программное обеспечение 22 располагается на микросхеме 23, помещенной внутри игрового компьютера 14 (т.е. где специализированное устройство поставлено держателем пары учреждением 16). Микросхема 23 могла бы быть расположена внутри физической оболочки 84, которая изолирована и недоступна из любого внешнего соединения порта данных. В образцовой реализации микросхема 23 может быть помещена внутри уплотнений, изоляции, защитного покрытия и тому подобных средств 86, чтобы обнаружить любые недозволенные попытки удалить или изменять в микросхему 23. Итак, держатель пары учреждение 16 может легко установить имелся ли игрок в игровое программное обеспечение и, если такое имевшееся раскрыто, оно могло бы отказать такому игроку в каких-

либо заложенных шифрах и (или) будущих кредитах.

В еще одной реализации, схематически показанной на фиг. 14, не имеющие подобных математических характеристики извадут из определенных характеристик хода программного обеспечения в процессе самопроверки. Для выполнения такой проверки характеристики хода сохраняют в секрете и они известны только держащему пари учреждению 16 (например, алгоритм контрольно-цифрового типа, основанный на сумме бит, помечанных, например, в строках программы от 476 до 665). Алгоритмично, самопроверка может проверять специальные шифры, которые заданы внутри кодовых инструкций некоторым предварительно определенным случайным образом, известным только держащему пари учреждению 16.

Во множестве представляемого выше и как схематически показано на фиг. 15А, множества ячеек, известные только держащему пари учреждению 16, могут быть применены для прерывистой или непрерывной проверки было ли или осуществляется изменение, и чтобы заставить измененное программное обеспечение работать неправильно и отключать игровое программное обеспечение компьютера 14. Это может быть выполнено несколькими путями, включаями, но не ограничивающими, следующее: (1) радиовещание непрерывного заходящего или замигравшего внешнего сигнала (например, радиочастотного сигнала на держащего пари учреждении 16, принятого приемниками средствами 88 в игровом компьютере, где такие сигналы восследствии декодированы или расшифрованы игровым компьютером 14 и введены в игровое программное обеспечение 22 (фиг. 15Б); (2) получение игроком 12 телесного воздействия

ии прерывистой основе (фиг. 15С); или (3) использование генерированного внутри часовогого сигнала, обеспеченного не поддающейся изменительству часами 89 (фиг. 15). В этой схеме, микросхема 23 или даже игровой компьютер 14 (если он поставлен дернинами пары учреждения 16) могут быть защищены от электромагнитной помехи для предотвращения недоведенных попыток попасть на игровое программное обеспечение электромагнитным излучением. Применение данных ключей может использовать или может не использовать шифрование для предохранения от их похищении как-нибудь игроком 12.

Кроме применения данных ключей, игровое программное обеспечение 22 может быть выполнено так, чтобы для функционирования требовать сбора данных из внешнего источника. Например, игровое программное обеспечение 22 может получать по беспроводному радиовещанию или тому подобному потоку случайных чисел (возможно зашифрованных), таких что эти случайные числа программа использует как основу для выбора результата заключительной предыдущей или непредыдущей способом. Такой внешний вход может быть объединен в не поддающуюся изменительству системный прибор или модуль, который сопрягается с игровым компьютером 14.

Другим путем предотвратить попытки прорывки для изменений игрового программного обеспечения 22 является использование проверочной программы 27, к которой может иметь доступ только действующее пары учреждение 16. Для предотвращения поддельного контролируемого актива проверочная программа 37 может, например, создать десятки или даже сотни последовательностей (например,

таких как при моделировании рулетки, последовательностей данных, соответствующих оборотам колеса рулетки каждый период вращения колеса), где все такие данные затем записаны для будущей проверки, если держащее пари учреждение 16 подозревает вмешательство в игровое программное обеспечение 22.

Специалистам должно быть очевидно, что игровое программное обеспечение 22 может быть выполнено так, что последовательности данных в алфавитно-цифровых кодах, или предварительно загруженные в каждый игровой компьютер 14 и накапливаемые на диске, или, альтернативно, обеспеченные на съемном некопируемом модуле, могут быть использованы для раскрытия любого вмешательства игрока 12 в программное обеспечение, диск или модуль. В этой связи кодовая последовательность может быть выполнена различной для каждого игрового компьютера 14 или модуля, а количества таких кодов могут храниться держащим пари учреждением 16. Эти коды могут обеспечить основу для случайности результата каждого игрового события и могут посредством этого обеспечить доказательство вмешательства. Другими словами, особое устройство кодов может соответствовать определенному результату события, на которое заключено пари (например, колесо рулетки останавливается на "5"). Даже хотя эти коды известны держащему пари учреждению 16, их чередуют, чтобы гарантировать случайный результат - что-либо, что могло бы быть проверено независимой третьей стороной. Если игрок 12 старается выдоказать игровое программное обеспечение, известные коды программного обеспечения могли бы быть раскрыты их сравнением с оригиналами, известными только держащему пари учреждению 16.

В качестве другого средства предотвращения обмана игроком может быть приведен в исполнение параметр "двойной случайности" путем требования у игрока I2 нажать кнопку для каждого выбора или желаемого ответа на игровом компьютере I4 дважды, с временным интервалом между выборами (т.е. в микросекунды), использованным для направления особого предварительно запрограммированного случайного результата, кодифицированного в соответствующих кодах программного обеспечения.

Игровая программа I2 дает возможность игроку I2 делать ставки на любую из множества возможностей, на которые держат пари, включая вероятностные игры, будущие общественные события, результат которых является неопределенным, или квалифицированные игры (например, кроссворд-головоломка). Вероятностные игры создает игровой компьютер I4 при помощи игровой программы 24 в соответствии с обычными технологиями и игры включают, но не ограничены, обычной деятельностью казино по заключению пари, такой как блэкджек, краш, ruletka, покер, монетные автоматы и тому подобным. Каждая игра предлагает игроку I2 возможности поставить ставки на одну или более различных держащих пари элементов в пределах данного держащего пари события, зависящего от правил, применяемых для этой игры. Это будет написано более детально ниже.

Может быть создана игровая программа 24, чтобы принимать ставки на будущие общественные события, в которых результат событий является неопределенным, как в, например, спортивных событиях, таких как футбольная игра или боксерский матч, или государственная лотерея, или другая лотерея. Это может

быть выполнено установлением учетных или электронных связей с держащим пари учреждением 16, чтобы поставить, зарегистрировать и подтвердить пари. Ставку помещают в игровой компьютер 14, который генерирует код для регистрации в держащем пари учреждении 16. Держащее пари учреждение 16 затем дает программную отметку времени этого хода, чтобы сформировать зашифрованный код, используя соответствующие инструкции программного обеспечения для замыкания пари или фиксирует выплаты. Это исполнение будет детально описано ниже. Подобно, квалифицированные игры, такие как кроссворд-головоломка, могут быть приведены в исполнение, где отметка даты и времени фиксирует время завершения так, что поаднее присуждают приз, основанные на первом игроке, который закончил игру.

Банковская программа 26 дает игроку возможность делать ставки с располагаемым кредитом и получать наличные деньги, чтобы возвратить любые игровые выигрыши. В определенных реализациях банковская программа 26 облегчает покупку кредита из держащего пари учреждения 16, где такой кредит "загружает" в игровой компьютер в форме кодов. Альтернативно, как показано на фиг. 1С, банковская программа может получать инструкции из электронного устройства считывания с перфокарт 91, совместимого с кредитами и дебетами перфокартами 93 обычным способом или банковская программа может получать кредит из сменимого кредитного модуля 90.

В качестве одного пути обеспечения безопасности в процедуре покупки и возвращения кредита банковская программа 26 или специализированное цифровально-демодуляльное устройство

обеспечивает, например, алгоритм шифрования и дешифрования 29 известного в технологии типа (например, с использованием открытого ключа), чтобы шифровать и расшифровать определенные алфавитно-цифровые коды, обменные между игроком 12 и казино 16, которые являются входом в компьютеры и генерированы игроками компьютером 14 и компьютером 30 держащего пари учреждения. Этими кодами обмениваются между игроком 12 и агентом держащего пари учреждения 38 по телефону 40. "Агент" предназначен содержать в себе автоматизированный телефон или подобную систему, которая генерирует компьютеризированные инструкции для связи с игроком 12 посредством телефона с кнопочным номеронабирателем 36, чтобы побудить игрока 12 сообщить ответы держащему пари учреждению 16 путем нажатия подходящих номеров и символов. Генерированные таким образом инструкции могут быть обеспечены компьютером держащего пари учреждения 30 по телефону в соответствии с хорошо известными технологиями.

Компьютер держащего пари учреждения 30 имеет игровое программное обеспечение 33, которое включает банковскую программу 35 и проверочную программу 37. Компьютер 30 или содержит в себе, или связывается со специализированным устройством и программным обеспечением для исполнения алгоритма шифрования и дешифрования 39, известного только держащему пари учреждению, чтобы зашифровать и расшифровать эти коды. Таким образом, держащее пари учреждение 16 дает поверенному игроку 12 возможность покупать и возвращать кредит на ставки в удаленном месте. Последовательность операций покупки и возвращения таких

кредитов путем обменаами зашифрованными кодами описаны ниже более детально.

Фиг. 4 изображает блок-схему последовательности операций запуска и регистрации автомонного режима, которые должны происходить до заключения пари. Игрок 12 сначала регистрирует различную первоначальную информацию с держащим пари учреждением 16 и получает алфавитно-цифровой персональный код отождествления 32. Держащее пари учреждение 16 снабжает игрока 12 игровым программным обеспечением 22, состоящим из игровой программы 24 и банковской программы 26, как описано выше, сопровожденным алфавитно-цифровым кодом отождествления игрового обеспечения 34. Игровое программное обеспечение 22 может быть независимо испытано, проверено и снабжено средством хранения данных в герметичной оболочке. Такое средство хранения данных может включать жесткий диск, гибкий диск, постоянное запоминающее устройство на компакт-диске и тому подобное. Затем держащее пари учреждение 16 обеспечивает алфавитно-цифровой пусковой код отождествления 33, который игрок 12 вводит для приведения в действие игрового программного обеспечения 22. Игровой компьютер 14 может содержать в себе средства опознавания голоса, такие как голосовая микросхема или опознавание голоса програмное обеспечение для опознания не имеющих подобных характеристик^{голоса} игрока, чтобы отказать в доступе любому недозволенному пользователю. Такое аппаратурное и (или) программное обеспечение хорошо известно в технике. Игровое програмное обеспечение 22 запрограммировано для постановки игроку 12 вопроса проводится ли текущая сессия, чтобы практиковаться

или чтобы поставить ставку. Если это тренировочная сессия, то игровая программа 24 генерирует множество игровых имболов и подтверждения, что игры проводят только, чтобы попрактиковаться. Если игрок 12 выбирает занятие азартной игрой, то банковская программа 26 разрешит действительное заключение пари до такого размера, что существует достаточный кредит на ставки, имеющийся в распоряжении на счету игрока. Если кредит недостаточен, то игрок 12 должен установить контакт с держателем пари учреждением 16 и пройти через последовательность операций покупки кредита, описанную ниже. Как отмечено выше, игровой компьютер 14 может быть или может не быть в диалоговом режиме с компьютером держащего пари учреждения 30. Если игровой компьютер 14 находится в автономном режиме, возможна большая гибкость в смысле возможности заниматься азартной игрой фактически в любом месте. В образцовой реализации серии зашифрованных обменов сообщениями, например, алфавитно-цифровыми кодами, между игроком 12 и агентом 38 разрешают покупку кредита и выкуп в удаленном месте под управлением держащего пари учреждения 16, которому не препятствует отсутствие электронной линии между игровым компьютером 14 и компьютером держащего пари учреждения 30. Альтернативно, игровой компьютер 14 может входить в сеть компьютера держащего пари учреждения 30 по линии связи 29 так, что компьютер 30 наблюдает и управляет всей или частью деятельности, имеющей место на удаленном игровом компьютере.

При реализации автономного режима, показанной на фиг. I, игрок 22 делает вызов держащего пари учреждения 16 при помощи

телефона 36 и связывается с агентом 38 по телефону 40 для получения и возврата кредита на игру. Если у игрока 12 уже есть кредит, игровое программное обеспечение 22 позволяет сделать ставку на любых из лотерейных игр, запускаемых игровой программой 24 после получения игроком 12 персонального кода отождествления 32. Если игрок 12 требует кредит для игры, то должен быть установлен контакт с держателем пары учреждением 16 и проведена последующая серия операций для цели проверки тождественности игрока и подтверждения, что игрок использует игровое программное обеспечение 22, зарегистрированное на его или ее персональный код отождествления 32.

Важный раз, как игрок 12 контактирует с держателем пары учреждением 16, он или она проходит через то, что относится к последовательности применения установления связи, проверке тождественности игрока держателю пары учреждением. В этом отношении, как изображено на блок-схеме с фиг. 5, игрок 12 сначала вызывает держателя пары учреждение 16 по телефону 36 и агент 38, который связывается по телефону 40, спрашивает игрока 12 о его или ее не имеющем подобных коде отождествления 32 и коде отождествления программного обеспечения 34. Агент 38 вводит эти коды в компьютер 30, который генерирует зашифрованный код подтверждения установления связи 42, который обеспечит игрока 12 для ввода в игровой компьютер 14. Игровой компьютер 14 расшифровывает код подтверждения установления связи 42 и затем генерирует зашифрованный ответный код опознания 44, который затем обеспечен держателю пары учреждение 16. Агент 38 вводит ответный код опознания 44 в компьютер 30, который

расшифровывает ответный код описания 44 для проверки тождественности игрока I2 и подтверждает, что в использовании находится специальное программное обеспечение 22, зарегистрированное за игроком I2. Проверенный игрок I2 затем продолжает поддающее взаимодействие с казино.

Фиг. 6 является блок-схемой, изображающей первый вариант последовательности операций покупки кредита при реализации автономного режима. Игрок I2 сначала контактирует с держащим пари учреждением I6 и устанавливает его или ее тождественность при помощи последовательности подтверждения установления связи, изображенной на фиг. 5 и описанной выше. Агент получает из компьютера 30 зашифрованный код приведения в действие банковской программы 46 и сабжает им игрока I2 с целью предоставления игроку I2 доступа к функциям покупки-возврата кредита банковской программы 26 в игровом компьютере I4. Затем игрок I2 вводит сумму запрашиваемого кредита на ставки. Для целей безопасности банковская программа 26 использует персональный код отождествления 32 и код отождествления программного обеспечения 34 вместе с алгоритмом шифрования для генерирования кода кредитного запроса 48, причем этот код включает в себе числовую величину суммы запрашиваемого кредита и является уникальным для игрока I2 и его или ее игрового программного обеспечения 22. Код кредитного запроса 48 выводится на экран для игрока I2 на игровом компьютере I4, причем игрок затем обеспечивает код кредитного запроса 48 агенту 38 для ввода в компьютер держащего пари учреждения 30. Компьютер 30 применяет дешифровальный ключ, известный только держащему пари учреждению I6, для дешифровки

кода кредитного запроса 48, чтобы проверить сумму кредита, запрашиваемого игроком 12. Агент 38 устно подтверждает эту сумму у игрока 12. Держащее пари учреждение ¹⁶ затем решает снабжать всем или частью запрашиваемого кредита. Если в кредитном запросе откажут, игроку 12 выдают зашифрованный восстановительный код 50, который расшифровывает игровой компьютер 14, чтобы дать возможность игроку 12 продолжать делать ставку с любым располагаемым кредитным остатком (или у игрока 12 есть возможность получить наличные деньги за любые игровые выигрыши в соответствии с последовательностью, изображенной на фиг. 8 и описанной ниже). Если кредитный запрос частично или полностью предоставлен, процесс продолжается на сумму кредита на ставки, которую держащее пари учреждение 16 желает продать игроку 12. Компьютер 30 генерирует зашифрованный новый кредитный код 52, который обеспечен игроку 12 для целей загрузки ожидаемой суммы запрашиваемого кредита в игровой компьютер 14 игрока через банковскую программу 26 игрового программного обеспечения 22. Игрок 12 затем вводит новый кредитный код 52 в игровой компьютер 14, который расшифровывает код и проверяет точное количество нового кредита, добавляемого к располагаемому игроком 12 кредитному остатку. Сумму новых кредитов показывают игроку 12 как ожидаемую, но еще не располагаемую для использования. Банковская программа 26 затем генерирует зашифрованный код ожидаемого кредита 54, который частично основан на денежной величине новых ожидаемых кредитов. Игрок 12 снабжает этим кодом ожидаемого кредита 54 агента 38, который вводят его в компьютер держащего пари учреждения 30,

который затем расшифровывает код ожидаемого кредита 54, чтобы точно и неопровергнуто проверить, что именно особая сумму запрашиваемого кредита загружена в банковскую программу 26 игрока 12. Компьютер держащего пари учреждения 30 затем генерирует зашифрованный код освобождения кредита 56. Этот код освобождения кредита 56 обеспечен игроку 12, который затем вводит его в игровой компьютер 14. Сумму ожидаемых кредитов затем освобождают для использования игроком 12. Банковская программа 26 затем генерирует зашифрованный проверочный код освобождения кредита 58, который игрок 12 обеспечивает агенту 38. Агент 38 вводит проверочный код освобождения кредита 58 в компьютер 30, который его расшифровывает и генерирует зашифрованный программный восстановительный код 60. Игрок 12 получает программный восстановительный код 60 и затем вводит его в игровой компьютер 14 и игровую программу 24 восстанавливают для использования. Одновременно, держащее пари учреждение 16 заносит на счет игрока 12 величину кредитов, купленных взаимно согласованы между игроком и казино способом. Например, может быть заполнена кредитная карта, авторизованный банковский перевод или некоторая другая форма платежа или отложенного платежа может быть сделана для казино в обмен на проданные кредиты. Если в любой точке в течение этого процесса один или более различных зашифрованных кодов не соответствуют тем, которые ожидает цифровальное программное обеспечение казино, то игрок будет лишен возможности доступа к таким кредитам. В таких случаях игровое программное обеспечение 22 неработоспособно пока не разрешен спор. В этом случае правильная гене-

рации каждого из различных кодов игроком компьютером I4 и компьютером казино 30 служит положительному подтверждению суммы и величин кредитов, полученных игроком I2, и что такие кредиты освобождены и предоставлены игроку I2 для использования.

Кредит может быть также обеспечен игроку I2 в предварительно определенных суммах, предварительно установленных на специализированном игровом компьютере I4 (например, персональном цифровом помощнике), поставленном держащим пари учреждением I6. Альтернативно, игрок I2 мог бы приобрести диск или модуль 90, имеющий заранее сумму доволенного кредита, который затем "загружен" в банковскую программу игрового компьютера I4, чтобы дать возможность ставить ставки до такого момента, когда эта кредитная сумма исчерпана. Альтернативно, как показано на фиг. 1С и упомянуто выше, игрок I2 может получить кредит просто используя его собственную кредитную карту 93 или по связи с агентом 38, или электронным считыванием перфокарты устройством 91, соединенным с выпускающим банком 95, как хорошо известно в технике.

После того, как игрок I2 приобрел кредит на ставки, он может ставить ставки путем выбора держащих пари элементов различных держащих пари событий в любой из множества вероятностных игр, предложенных игровым программам обеспечением 22. Каждая игра обеспечивает удобные схемы для игрока I2 поставить ставки на один или более различных держащих пари элементов в пределах данного держащего пари события, зависящие от правил, прилагаемых к этой игре. В качестве примера, игра казино и ruletку содержит в себе серии держащих пари событий, основанных

на результате в виде случайного номера, выбранного игроком, вращающимся в колесе рулетки. Каждое вращение колеса является единственным держащим пари событием. В пределах такого события игрок I2 может заключать пари на многие различные держащие пари элементы, такие как красный и черный цвета, единичные номера, группы номеров и тому подобное. Все ставки для каждого события делаются перед вращением колеса.

Фиг. 7А является блок-схемой изображающей последовательность операций при заключении пари для вероятностных игр, созданных игровой программой 24, которая происходит следующим образом. Игрок I2, во-первых, вводят игровую программу 24 из игрового программного обеспечения 22 и выбирает отдельную игру, на которую держит пари. Игрок I2 может держать пари на одно или более событий в этой игре, как описано выше. Игровая программа 24 приглашает игрока I2 подтвердить размещение ставок и общую сумму введенных ставок. Такие ставки могут быть удалены или изменены до такого момента, когда они подтверждены. Подтверждение, как правило, делают предлагая игроку I2 ввести подтверждающий код 62 перед закрытием всех пари. Подтверждающий код 62 обеспечен игровой программой 24 и может быть сделан различным для каждой ставки по причинам защищенности. Он может быть простым одно или двух цифровым алфавитно-цифровым кодом, который вводят в игровое программное обеспечение 24 для подтверждения, что каждое пари, установленное на любое держащее пари событие, является таким, как можно в виду и не поставлено ошибок. Игровая программа 24 может быть составлена так, что подтверждающий код 62 может быть упрощен

до единственного удара клавиш в определенных в высшей степени повторяющихся играх, таких как моментные автоматы, или когда общая величина всех ставок падает ниже определенного предварительно заданного уровня. После того, как подтверждющий код 62 введен игроком 12, игровая программа 24 генерирует в соответствии с правилами данной игры единичный характерный результат для данного держащего пари события (например, карты сданы, колесо вверху и прочее). Игровая программа 24 определяет результат каждой поставленной ставки (победа, проигрыш, ничья), вычисляет и затем выводит на экран предлагаемую правильную выплату за эту ставку на игровом компьютере 14. У игрока 12 есть право выбора, чтобы напечатать в коде да-нет, применист он результат выплаты всех ставок, или спорить любую выплату, которую игрок 12 предполагает неверной по какой-либо причине. Любой спор может быть проверен путем приостановления держащего пари процесса и вызова агента 38, чтобы решить вопрос по телефону или некоторыми другими способами решения спора. Как только игрок 12 получает решение данного держащего пари события, прибавляет или вычитает правильную сумму кредита из остатка кредита на ставки игрока 1x при помощи банковской программы 26 игрового программного обеспечения 22. Затем игрок 12 может начать держащий пари процесс сначала на следующее держащее пари событие или выбрать окончание игровой сессии. В любое время игрок 12 может выбрать пункт просмотра в игровой программе 24 и просмотреть сумму и решение всех и каждой ставки, сделанной игроком 12, и результаты таких ставок в хронологическом порядке. В любое время игрок

12 может избрать возвращать или получать наличными деньгами весь или часть остатка кредитов на ставки, хранящихся в банковской программе 26 посредством последовательности выплаты кредита наличными деньгами. Игровая программа 24 может также содержать специальные встроенные инструкции для размещения ограничений на выигрыши по усмотрению держащего пари учреждения. Также можно предположить, что такое игровое программное обеспечение 22 могло бы быть заложено в другое изделие, такое как компьютер или другое программное обеспечение, чтобы обеспечить премальное применение, которое дает возможность покупателю неродственных изделий выиграть что-нибудь из управляемого такой заложенной программой (например, присужденный приз наличными деньгами).

Фиг. 7В-7С - блок-схема держащих пари последовательностей для будущих общественных событий, результат которых является неопределенным, таким как лотерея, при реализации автономного режима. Здесь по отношению к описанию лотерей держащее пари учреждение будет далее обозначено как "лотерейная организация". Игрок 12 выбирает посредством игрового программного обеспечения 22 частное лотерейное событие (например, проведение жеребьевки), на которое делает ставку. Затем игровой компьютер 14 генерирует схему лотерейного "билета", не имеющую подобных для характерной лотереи, а игрок выбирает желательные держащие пари элементы (например, номера).

Существует два, описанных здесь, типа образцовых лотерей, причем первый - игровой тип, аналогичный обычному лотерейному билету, а второй - будущее событие, результат которого

является неопределенным (например, имеет место хорбелька). В случае ненадежных лотерей проверка даты и времени ставки не является никакой по определению, т.к., во существу, мгновенный метод программы определяет результат. С другой стороны, с будущими событиями дата и время ставки являются практическими при определенных реализациях. Специалистам должно быть очевидно, что удаленное держащее пари учреждение, посредством которого игрок I2 участвует в лотерее, может быть классифицировано, как (1) безрегистрационная система (посредством которой игрок делает ставки независимо от лотерейной организации I6 и ставка не нуждается в регистрации с лотерейной организацией, т.к., игровой компьютер I4 обеспечивает средства для наложения отметки времени ставки), или (2) регистрационная система (посредством которой игрок I2 избирает держащие пари элементы на удаленном игровом компьютере I4, но затем должен установить контакт с лотерейной организацией I6, для "регистрации" ставки).

При такой безрегистрационной реализации, как описанная на фиг. 7В, ставку ставят следующим образом: игрок I2 осуществляет входную регистрацию в лотерейной организации через игровой компьютер I4 его или ее кодом отображения 204, который заранее предварительно назначен лотерейной организацией I6, в которой игрок I2 предварительно зарегестрировался. В этом отношении, для предотвращения потерь от доступа к лотерейной программе может быть использовано цифровально-демодулирующее устройство 82, изображенное на фиг. 2 и более детально описанное ниже. Такое устройство могло бы использовать фотоочистчик

валица или аудиотуризме средствами голоса для дополнительной проверки. Игрок I2 затем выбирает особую лотерею для игры (например, лотто). Затем игрок I2 выбирает обычным способом дополнительные держащие пары элементы 206, причем выбор может быть подтверждён игроком, получившим подходящее побуждение. Игровой компьютер I4 затем генерирует цифрованный, снятый многоцифровой билетный код 208, представляющий избранный держащий пары элемент 206 и не поддающийся подделке отметку даты и времени 210. Такой билетный код 208 может содержать в себе персональный код отображения 204 или код отображения программного обеспечения 212. Билетный код 208 хранит в игровом компьютере I4 и он может быть дешифрован только лотерейной организацией I6 для подтверждения подлинности. Если же необходимо, то физический "билет", представленный выбором игрока в зашифрованном билетном коде, мог бы быть отослан обычным почтовым средством, связанным с игроком компьютером I4. Эта процедура может быть повторена так много раз, как необходимо для участия в многочисленных лотерейных событиях или для выбора держащих пары элементов для единственного события. Такая установка позволяет делать ставки независимо от лотерейной организации I6. Не поддаваясь подделке отметка даты и времени гарантирует, что игрок I2 не может делать отметку ставки "после факта" (т.е. после жеребьевки игрок не может подсунуть избранные измеря). Для получения наличных денег игрок I2 поставляет зашифрованный билетный код 208 в лотерейную организацию I6, которая расшифровывает билетный код для проверки избранных

данных пары элементов, даты и времена валидации пары. Затем производят миграции общими способом. Предупреждают, что большие миграции потребуют, чтобы миграционный игрок I2 вернул физическое устройство лотерейной организации I6 для проверки.

Фиг. 7С изображает последовательность операций регистрация, посредством которой игрок I2 регистрирует его лотерейный выбор (выборы) в лотерейной организации I6. Когда игрок I2 готов сделать это, он устанавливает контакт с лотерейной организацией I6 через агента 38. Затем игрок I2 вводит его персональный код отображения 204 путем нажатия на соответствующие клавиши телефона или игрового компьютера I4 (если они установлены в диалоговый режим с или временными, или постоянными соединениями), или устами сообщением выборов по телефону или приобретения программой распознавания голоса известного в технике типа. Для дополнительной проверки игрока I2 могут попросить ввести код компьютера или программного обеспечения 212. Лотерейная организация запросит, чтобы игрок I2 сделал выбор не менее лотерий, которые еще открыты для валидации пары, и затем сделал полезный выбор (выборы). Игрок I2 затем обозначает способ выигрыша. В определенных применимых кредит может быть предварительно установлен на игровом компьютере I4 или модуле 90, как описано выше, причем в этом случае кредит может быть никаким и предоставлен в зашифрованном блочном коде 208. Обычно билетный код зашифрован, его затем расшифровывают никаким, известным только лотерейной организации I6. Это гарантирует и проверяет, что введен действительный лотерейный выбор и достаточный кредит. Лотерейных организаций

16 может подтвердить сделку путем обратного считывания держащих пары элементов, реализованных в ходе. После того, как лотерейная организация 16 генерирует билетный код 203, она генерирует регистрационный код 218 (шифрованный или расшифрованный), который включает в себе билетный код 203 и отметку текущей даты и времени 220. Регистрационный код 218 может быть передан игроку 12 и храниться лотерейной организацией 16 в компьютере лотерейной организации 30 для будущей сдачи. Лотерейная организация 16 может затем побудить игрока подтвердить сделку путем издания прямого ответа да или нет. Если необходимо, лотерейная организация 16 может наложить ограничение на число ставок на игрока или на данный период времени и отклонить ставки, превышающие установленные суммы. Игрок 12 может приобрести расписку в получении, которая содержит в себе регистрационный код 218, на игровом компьютере 14. Держащий пары процесс может быть повторен для каждого зарегистрированного "билета". Когда он завершается, игрок 12 просто вешает телефонную трубку или прекращает связь с лотерейной организацией 16. После того как проведена жеребьевка или лотерейный процесс, лотерейная организация 16 сравнивает любые выигрышные номера со всеми зарегистрированными билетами в соответствии с обычной практикой. Если приз выше характерного порога (например, 100 долларов), то такой приз может быть кредитован на счет игрока или на кредитную карту, или если приз выше определенного порога, то выплаты могут быть сделаны обычным способом.

Вообще, существует несколько путей, по которым игрок 12

может получить наличные деньги, когда энтрима включает в себе или хранит игровой компьютер 14. Фиг. 8А - блок-схема последовательности операций получения кредитных наличных денег при первой реализации автономного режима. Сначала игрок 12 проходит последовательность подтверждения установленных связей, изображенной на фиг. 5 и описанной выше. После того, как подтверждена тождественность игрока 12, держащего пари учреждение 16 снимает игрока 12 санкционным кодом наличия банковских операций 64. Игрок 12 затем включает банковскую программу 26 и вводит код наличия банковских операций 64, который расшифрован игроком компьютером 14 для доступа к банковской функции покупки и возврата. Затем игрок 12 вводит сумму кредита на ставки, которую он или она должна получить наличными в банковской программе 26. Сумму, которая должна быть выплачена наличными деньгами, банковская программа 26 помещает в поле ожидания выплаты наличных денег. Банковская программа игрока 26 затем генерирует зашифрованный код получения кредитных наличных денег 66, который игрок 12 поставляет держащему пари учреждению 16. Агент³⁸ вводит код полученных кредитных наличных денег 66 в компьютер держащего пари учреждения 30, который расшифровывает код получения кредитных наличных денег 66 для проверки суммы кредита, которую игрок 12 просит выплатить наличными деньгами, причем сумму уточняет подтверждает агент казино 38. Компьютер держащего пари учреждения 30 генерирует затем зашифрованный код кредитных наличных наличных денег 68 и поставляет этот код игроку 12. Игрок 12 вводит код программы выплаты наличных денег 68

в игровой компьютер 14, который расшифровывает его, а банковская программа 26 затем вычитает сумму кредита, который должен быть выплачен наличными деньгами из кредитного баланса игрока, располагаемого для будущих ставок. Банковская программа 26 затем генерирует зашифрованный проверочный код вычитания 70, который обозначает, что из счета игрока выплачена правильная сумма. Этот код затем поставляет агенту 36, который вводит его в компьютер 30. Компьютер 30 держащего пари учреждения расшифровывает проверочный код вычитания 70 и генерирует зашифрованный код повторного вычитания программы 72, который снабжает игрока 12, чтобы дать возможность игровой программе 24 воспользоваться продолжением аварийной игры с любыми распоряжениями кредитами. Держащее пари учреждение затем выпускает платок игроку 12 на сумму всего кредита на ставки, выплаченного наличными деньгами. Платок может быть в форме кредита на кредитную карту игрока, банковской телеграммы или другого валидно согласованного способа погашения. Также предполагается, что если игрок 12 снабжен специализированным игровым компьютером 14 (например, пармашем устройством), то кредит может быть выплачен наличными деньгами, если просто установить такой игровой компьютер 14 в держащем пари учреждении или у его агента, где или физически возвращают само устройство в целом, или заменят снятый кредитный модуль 90 (не поддающийся изъятию, как описано выше).

Фиг. 9-12 содержат блок-схемы реализации диалогового режима, схематически изображенной на фиг. 2, непосредством которой игровой компьютер 14 сообщается непосредственно по линии

сами 29, такой как модем, с компьютером держащего пари учреждения 30. Компьютер 30 содержит в себе игровое программное обеспечение 74, состоящее из игровой программы 76, банковской программы 77 и проверочной программы 78 и алгоритма шифрования и дешифрования 79. Для предотвращения недозволенного доступа игрок использует устройство шифрования и дешифрования 82, такое как схематически изображено на фиг. 2, для генерирования не имеющего подобных алфавитно-цифрового кода 83, чтобы выполнить исходную регистрацию на компьютере 30 с целью получить доступ к аварийной игре в диалоговом режиме и (или) покупки и возврата кредита на ставки. В одной реализации устройство 82 выглядит как кредитно-карточный калькулятор и содержит в себе дисплей 84, выполненный за одно целое клавиатуру 85 и внутреннее шифровально-десифровальное аппаратурное обеспечение и (или) программное обеспечение. Такое устройство находится в обращении и используется для проведения беспроводных денежных сделок, например, баллом флот (Fleet). Коды выхода и входа из устройства 82 могли бы заключать в себе характеристики звуки, отображенные через специализированную аудиопамятьную программу, которые передают и получают из компьютера 30. Шифровально-десифровальное устройство 82 используют для генерирования зашифрованного кода исходной регистрации 83 путем зашифрования персонального кода отображения 32 игрока L2 с отдельным проверочным кодом 83, поставленным игроку L2 компьютером 30. Альтернативно, проверочный код 83 может быть встроен в шифровально-десифровальное устройство 82. Итак, значение персонального кода отображения 32 игрока

12 недостаточно, чтобы дать возможность недозволенной третьей стороне, такой как несовершеннолетний или известный заодногий игрок, получить доступ к авартийной игре и (или) получение и возврату кредита на ставки. Компьютер 30 мог бы содержать соответствующие инструкции, чтобы в таком случае прекратить сеанс в диалоговом режиме и предотвратить дальнейшие попытки получить доступ этим особым персональным кодом описания 32. Сверх того, устройство 82 может иметь банковскую программу 26, обладающую с ним с целью хранения кредита на ставки независимо от игрового компьютера 14, в случае когда обмен между устройством 82 и игровым компьютером 14 будет представлять действительные "деньги". Итак, кредит может содержаться в аппаратах, конструктивно независимых от игрового компьютера.

Фиг. 9 - блок-схема последовательности операций регистрации игрока. Первоначально игрок 12 через игровой компьютер 14 набирает номер и соединяется по линии связи 29 с компьютером 30. Затем игрок 12 вводит затребованную регистрационную информацию и ему присваивают персональный код тождественности 32. Игрок 12 затем проводит входную регистрацию, как описано выше. Если тождественность игрока 12 подтверждена, компьютер 30 затем разрешает заключение пари и (или) покупку и возврат кредита.

Как показано на фиг. 10, последовательность операций покупки кредита при реализации диалогового режима составлена из следующих серий обменов между игроком 12 и компьютером 30. Компьютер 30 сначала спрашивает игрока, сколько кредита он желает для отдельной игровой сессии. Игрок 12 отвечает

на запрос суммой запрошенного кредита на ставки. Держащее пари учреждение 16 затем дает разрешение на запрошеннную сумму через согласованные способы кредитования, такие как кредитная карта или тому подобное. Затем одобренную сумму кредита размещают на счете кредита на ставки игрока 12 в банковской программе 77. На таком этапе игрок 12 может затем делать ставки на множество игр, предлагаемых держащим пари учреждением 16. В этой связи игрок 12 может в конце каждой сессии попросить зашифрованное кодовое число, которое проверяет сумму кредита, которой он или она располагает на держащего пари учреждения 16 в это время, для целей решения какого-либо будущего спора.

Фиг. II - блок-схема игровой последовательности при реализации диалогового режима. Во-первых, игрок 12 выключает игровой компьютер 14, устанавливает электронные связи с компьютером держащего пари учреждения через линию связи 29 и проходит определенную выше процедуру защищенной входной регистрации. Игровой компьютер 14 затем регистрирует под игровой сессии 80 с держащим пари учреждением 16. Компьютер 30 затем выводит на экран имбэр вероятностных игр или будущих общественных событий, результат которых является неопределенным, на которые держат пари.

Фиг. 12 - блок-схема последовательности операций получения наличных денег при реализации диалогового режима. Сначала игрок 12 просит выплатить деньги весь или часть остатка кредита на счету кредита на ставки, содержащегося в компьютере казино 30. Держащее пари учреждение 16 просит подтвер-

демии суммы кредита для выплаты игроку наличных денег. Игрок 12 затем нажимает на клавиши его первоначального кода отображения 32 для повторного подтверждения этой суммы. Эту сумму затем вычитают из кредитного счета игрока, а держащее пари учреждение 16 затем позволяет сделать кредит на предварительно назначенную кредитную карту игрока или совершает некоторые другие соглашения способом платежа. Для дополнительной проверки может быть использовано цифровально-денифицирующее устройство 82, чтобы обеспечить держащему пари учреждению проверочный код перед выплатой наличных денег. Более того, держащее пари учреждение 16 может быть снабжено специальным телефонным номером, чтобы вызвать обратно игрока 12 для подтверждения выплаты наличных денег, которая может произойти только тогда, когда игрок 12 изменяет держащее пари учреждение с этого номера для обеспечения дополнительной меры безопасности.

При другой реализации диалогового режима игровой компьютер 14 содержит в себе игровое программное обеспечение 22, как и в первой реализации по фиг. I, но компьютер держащего пари учреждения 30 по линии связи 29 может служить или не может служить для регулирования или управления модулем игровым программным обеспечением игр казино из игрового компьютере 14. Например, компьютер держащего пари учреждения 30 может непосредственно вести запись всех или выбранных действий, имеющих место в игровом компьютере 14 для целей дополнительной проверки или безопасности. Альтернативно, электронная лотерея может быть управляемого типа, чтобы изменять преимущество данной ставки, основанное на любом из разнообразия

факторов, таким как продолжительность азартной игры, или других факторах, таким как прогрессивно уваличивающийся джекпот (например, при моделировании игрового автомата).

При реализации автоматического режима в любое время может быть запущен контрольный анализ всех сделок на средство хранения, соединенное с компьютером держащего пары учреждения 30, и, независимо, в игровой компьютер 14, чтобы в конце быть разгруженным в держащее пары учреждение всех полученных им. Такой контрольный анализ также может быть запущен в не поддающееся измерительству считывавшее и печатавшее устройство среди хранимых данных 28, поставленное игроку 12 держащем пары учреждением 16 при реализации, показанной на фиг. 3.

ФОРМУЛА ИЗОБРЕТЕНИЯ

1. Игровая система, включающая:

главный компьютер, который дает возможность игроку в удаленном месте покупать и возвращать игровой кредит, генерирует по крайней мере один зашифрованный код, который подают из главного компьютера, и расшифровывает по крайней мере один зашифрованный код, который подают в главный компьютер;

игровой компьютер, работающий в автономном режиме и расположенный удаленно от главного компьютера, на котором игрок делает ставки на по крайней мере один игровой удобный случай, отличаясь тем, что игровой компьютер генерирует по крайней мере один игровой удобный случай и создает возможность покупать, хранить и возвращать игровой кредит, игровой компьютер кроме того генерирует по крайней мере один зашифрованный код, который подают в главному компьютеру, и расшифровывает по крайней мере один зашифрованный код, который подают из главного компьютера, причем в игровой системе зашифрованные коды, обменные между главным компьютером и игровым компьютером, дают игроку возможность для по крайней мере одной покупки и возврата игрового кредита.

2. Игровая система по п.1, отличающаяся тем, что игровой компьютер содержит игровое программное обеспечение для генерирования по крайней мере одного удобного случая и создания возможности покупать, хранить и возвращать игровой кредит, накапливаемый на средство хранения данных.

3. Игровая система по п.1, отличалась тем, что игровой компьютер снимал со средство памяти данных, расположенным внутри не поддающегося заменительству считывавшего и пишущего аппарата.

4. Игровая система по п.2, отличалась тем, что компьютер считывает специфические (не имеющие подобных) магнитные характеристики средства хранения данных для создания не имеющего подобных замыфрованного кода, чтобы посредством этого предотвратить обнаруживаемое дублирование данных, хранимых на средство хранения данных.

5. Игровая система по п.1, отличалась тем, что игровой компьютер записывает и хранит коды, подаваемые в игровой компьютер и из него, чтобы производить контрольный анализ.

6. Игровая система по п.1, отличалась тем, что главный компьютер записывает и хранит коды, подаваемые ^в главный компьютер и из него, чтобы производить контрольный анализ.

7. Игровая система по п.1, отличалась тем, что игровой компьютер хранит предварительно определенную сумму кредита казино, в то крайней мере одном средстве хранения данных, постоянное установление в игровом компьютере и средство хранения данных съемка установленном в игровом компьютере.

8. Игровая система по п.1, отличалась тем, что игровой компьютер содержит по крайней мере одно средство опознания голоса игрока для отождествления специфических (не имеющих подобных) характеристик голоса игрока и средств

отождествления отпечатка пальца для отождествления неизвестного недобросовестного отпечатка пальца игрока.

9. Игровая система по п.1, отличающаяся тем, что упомянутым удобным случаем является квалифицированная игра.

10. Игровая система, включающая:

главный компьютер, который дает возможность игроку, имеющему доступ в компьютерную сеть в удаленном месте, получать и возвращать кредит и делать ставки на по крайней мере один держащий пари удобный случай, причем главный компьютер генерирует по крайней мере один код, который подает от главного компьютера, и расшифровывает по крайней мере один зашифрованный код, ссылающий главному компьютером;

игровой компьютер, на котором игрок делает ставки на по крайней мере один держащий пари удобный случай, расположенный удаленно от главного компьютера; отличающаяся тем, что содержит:

средства для генерирования по крайней мере одного зашифрованного кода для связи с главным компьютером и расшифрования посредством главного компьютера, чтобы дать возможность игроку получить доступ к упомянутому главному компьютеру из упомянутого игрового компьютера.

II. Игровая система по п.10, отличающаяся тем, что средство для генерирования по крайней мере одного зашифрованного кода реализовано в аппарате, который конструктивно не зависит от игрового компьютера.

12. Игровой компьютер для использования в игровой системе для заключения ставок против держащего пари учреждения,

отличающийся тем, что генерирует и обеспечивает по крайней мере один держащий пари удобный случай и дает возможность игроку в удачном месте делать ставку на по крайней мере один держащий пари удобный случай и покупать и возвращать игровой кредит из держащего пари учреждения.

13. Игровой компьютер по п.12, отличающийся тем, что предварительно определенная сумма кредита предварительно установлена в игровом компьютере держащим пари учреждением.

14. Игровой компьютер по п.12, отличающийся тем, что кредит возвращают из держащего пари учреждения путем снабжения держащего пари учреждения компьютером.

15. Игровой компьютер по п.12, отличающийся тем, что кредит хранится в съемном средстве памяти данных, которое сопрягается с игровым компьютером, а средством памяти данных снабжают держащее пари учреждение для возврата кредита.

16. Способ проведения игры, при которой игрок ведет авартизную игру на игровом компьютере против держащего пари учреждения, в котором не существует связи в диалоговом режиме между игровым компьютером и держащим пари учреждением, отличающийся тем, что состоит из операций:

(А) покупки игрового кредита из держащего пари учреждения и по крайней мере одного загружения и предварительного загружения игрового кредита в игровой компьютер;

(Б) генерирования по крайней мере одного держащего пари удобного случая на игровом компьютере;

(С) продолжения ставить ставку на по крайней мере одним держащим пари удобный случай, представленный на игровом

компьютере;

(Д) накопления игровых кредитов или дебетов на игровом компьютере как результата исхода по крайней мере одного держащего пары удобного случая; и

(Е) возврата игрового кредита из держащего пары учреждения путем введение кодов из держащего пары учреждения, причем по крайней мере одним из которых зашифрован, в игровой компьютер, который расшифровывает по крайней мере один зашифрованный код и генерирует коды, подаваемые держащему пары учреждению, причем по крайней мере одним из них зашифрован, для расшифрования держащим пары учреждением.

17. Способ проведения игры, при которой игрок, имеющий персональный код отождествления, ведет азартную игру против держащего пары учреждения на игровом компьютере, который представляет компьютерно генерированный держащий пары удобный случай, в котором игровой компьютер находится в удаленном месте и введен в сеть главного компьютера, объединенного с держащим пары учреждением, отличающейся тем, что состоит из операций:

(А) установления защищенного звена связи автономного режима между игровым компьютером и главным компьютером путем генерирования зашифрованного хода входной регистрации, реалтизующего код отождествления, известный только игроку и держащему пары учреждения, и отдельного хода, причем главный компьютер затем расшифровывает зашифрованный ход входной регистрации для проверки;

(Б) покупки игрового кредита из держащего пары учреждения;

(С) генерации по крайней мере одного держащего пари удобного случая на игровом компьютере;

(Д) продолжения ставить ставку на по крайней мере один держащий пари удобный случай, представленный на игровом компьютере;

(Е) начисление кредитов на ставки или забетов как результата исхода по крайней мере одного держащего пари удобного случая; и

(Ж) возврата игрового кредита из держащего пари учреждения.

18. Способ по п.17, отличающийся тем, что операция (Ж) кроме того состоит из генерации зашифрованного проверочного кода, включающего в себе код отождествления, известный только игроку и держащему пари учреждению, и отдельного кода, который расшифровывает главный компьютер для проверки перед возвратом игрового кредита.

19. Способ по п.17, отличающийся тем, что зашифрованный код входной регистрации генерирует цифровально-декодировальным аппаратом, который конструктивно независим от игрового компьютера.

20. Способ по п.17, отличающийся тем, что игровой кредит хранится в цифровально-декодировальном аппарате, который конструктивно независим от упомянутого игрового компьютера.

21. Игровая система, которая дает возможность игроку в удаленном месте ставить ставку против держащего пари учреждения, содержащая игровой компьютер на котором

игрок делает ставку, отличающаяся тем, что игровой компьютер генерирует по крайней мере один удобный случай и дает возможность игроку на по крайней мере одну покупку игрового кредита и возврата игровых выигрышей.

22. Игровая система по п.21, отличающаяся тем, что выданенный предварительно установленный кредит хранится на не поддающемся изъятиюству съемном модуле, держащего пари учреждения и соприкосновением с игровым компьютером.

23. Игровая система по п.21, отличающаяся тем, что игровые выигрыши электронно хранятся на не поддающемся изъятиюству, съемном модуле, держащего пари учреждения и соприкосновением с игровым компьютером.

24. Игровая система по п.21, отличающаяся тем, что игровой компьютер содержит игровое программное обеспечение для генерирования по крайней мере одного держащего пари удобного случая, а игровое программное обеспечение хранится на не поддающейся изъятиюству микросхеме, расположенной в доступной для осмотра оболочке.

25. Игровая система по п.21, отличающаяся тем, что игровой компьютер содержит игровое программное обеспечение для генерирования по крайней мере одного держащего пари удобного случая, который включает в себе случайное распределение кодов, известных только держащему пари учреждению для предотвращения недозволенного изъятия в программное обеспечение.

26. Игровая система по п.21, отличающаяся тем, что игровой компьютер заливает в себе игровое программное обеспе-

источник для генерации по крайней мере одного дешевого пари удобного случая и средства для получения внешнего входа клик в игровое программное обеспечение, причем также используется игровое программное обеспечение^м для функционирования и которые делают неработоспособной игровую программу, если происходит попытка ее в игровое программное обеспечение.

27. Игровая система по п.21, отличающаяся тем, что игровой компьютер содержит игровое программное обеспечение для генерации по крайней мере одного дешевого пари удобного случая при получении данных из источника внешнего же источника к игровому компьютеру.

28. Игровая система, отличающаяся тем, что дает возможность игроку в удаленном месте участвовать в лотерее путем выбора наборов дешевых пари элементов в лотерее на игровом компьютере.

29. Игровая система по п.28, отличающаяся тем, что выбор объединен с по крайней мере одним из открытия даты и времени, хода отхода игрока и хода отхода компьютера и программного обеспечения в скрытый билетный код для расшифрования лотерейной организацией и регистрацией.

30. Игровая система по п.28, отличающаяся тем, что в выборе сделана открытия даты и времени, чтобы образовать зашифрованный билетный код для расшифрования лотерейной организацией, чтобы обнаружить действительную ставку.

31. Способ, проведения лотерии с участием игрока, пред-

заглавной лотерейной организацией, отличающейся тем, что состоит из спарингов:

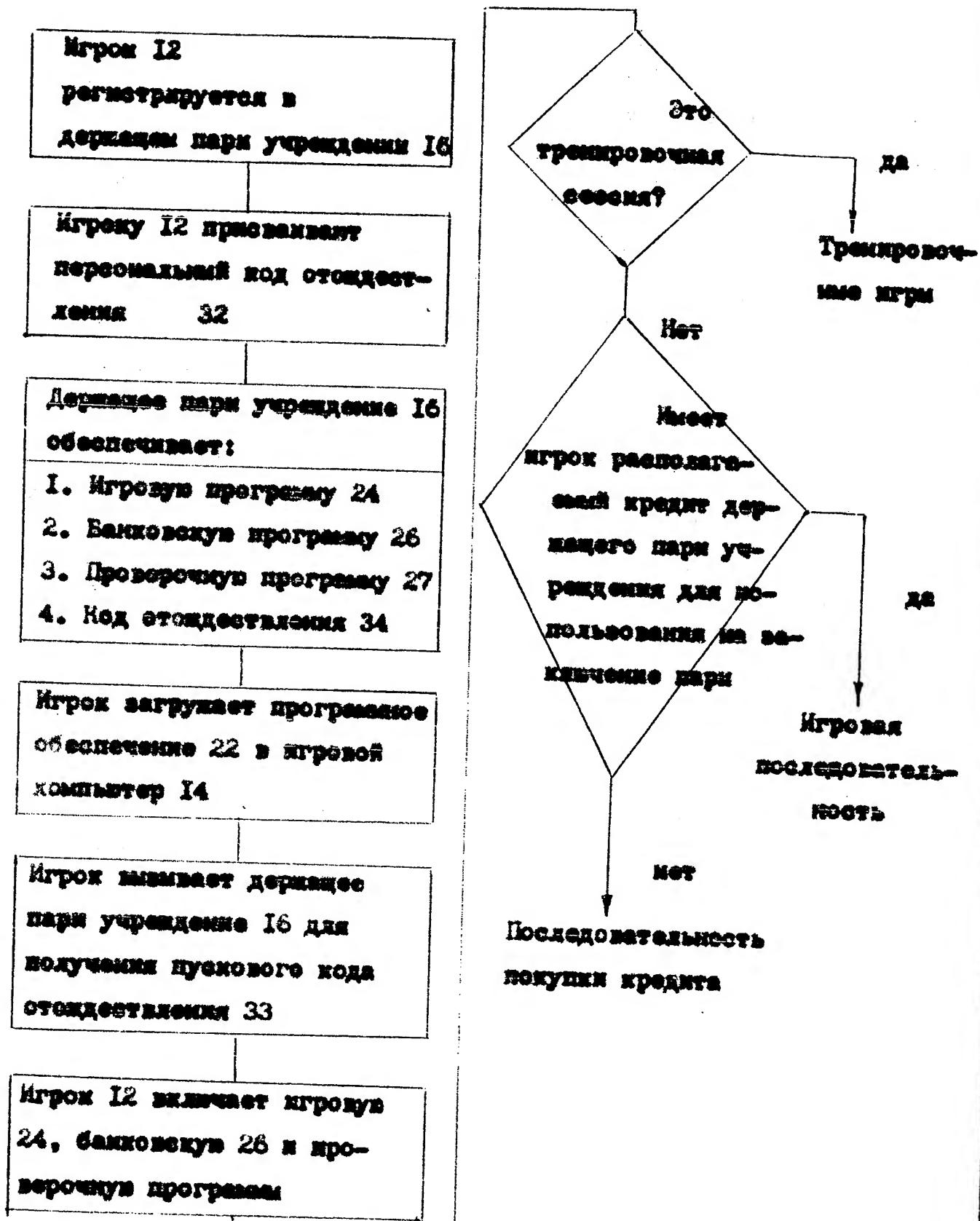
- (А) выбора держащих пары элементов для данного лотерейного события на игровом компьютере;
- (В) генерирования билетного кода на игровом компьютере, который включает в себе выбор держащих пары элементов и в покрайней мере одного из отмечки даты и времени, когда откликнулся игрок, кода откликнувшегося компьютера и кода откликнувшегося программного обеспечения;
- (С) регистрация ставок лотерейной организацией путем сообщения билетного кода лотерейной организации, причем у лотерейной организации есть главный компьютер, который расшифровывает билетный код, для обнаружения выбора игроком держащих пары элементов;
- (Д) подтверждения ставки путем генерирования зашифрованного регистрационного кода на главном компьютере путем шифрования билетного кода с отмечкой даты и времени с использованием цифровального алгоритма, известного только лотерейной организации.

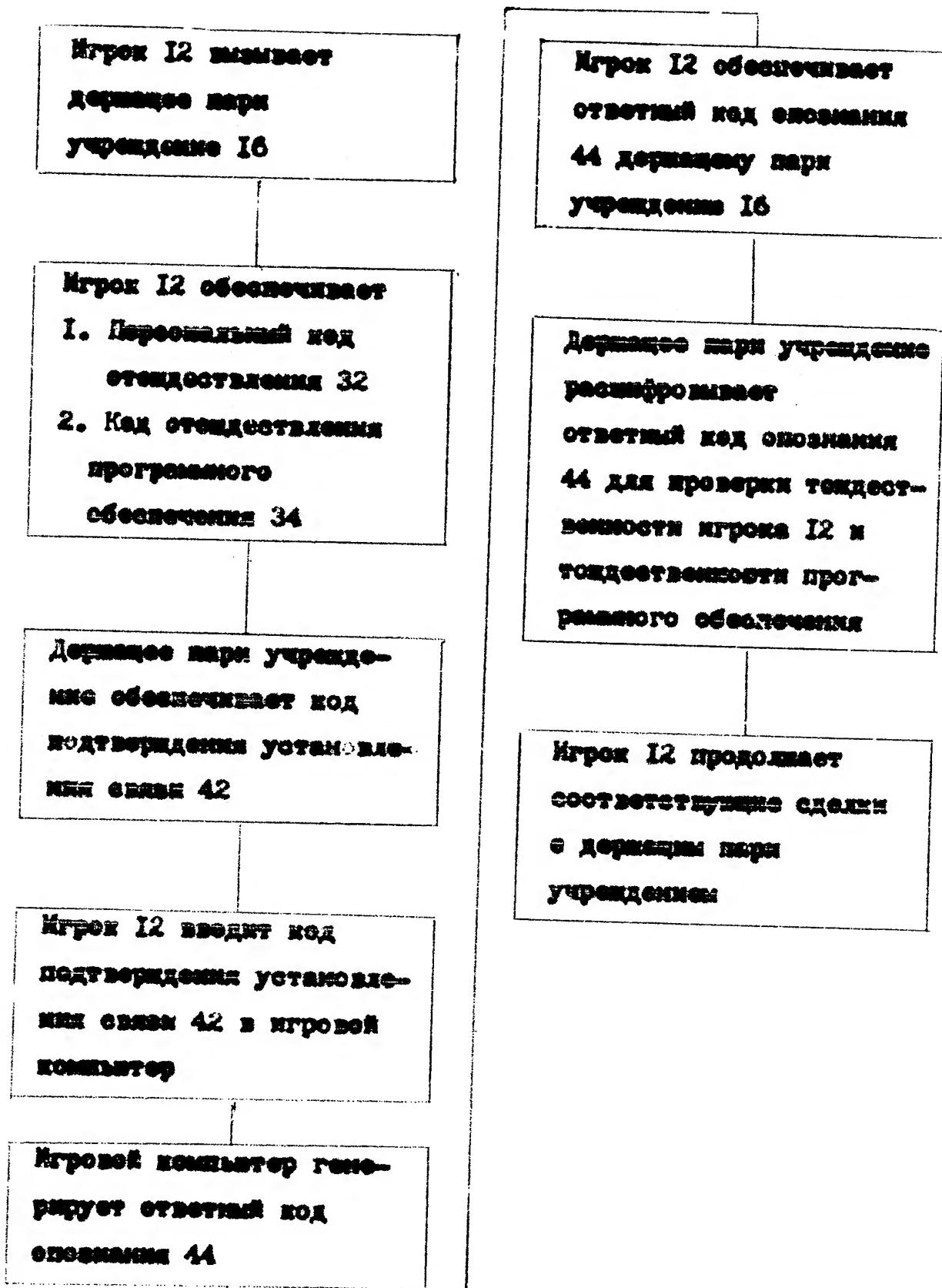
Для доверенности.

ИГРОВАЯ СИСТЕМА, ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР,
СПОСОБ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ,
ЛОТЕРЕЯ С УЧАСТИЕМ ИГРОКА

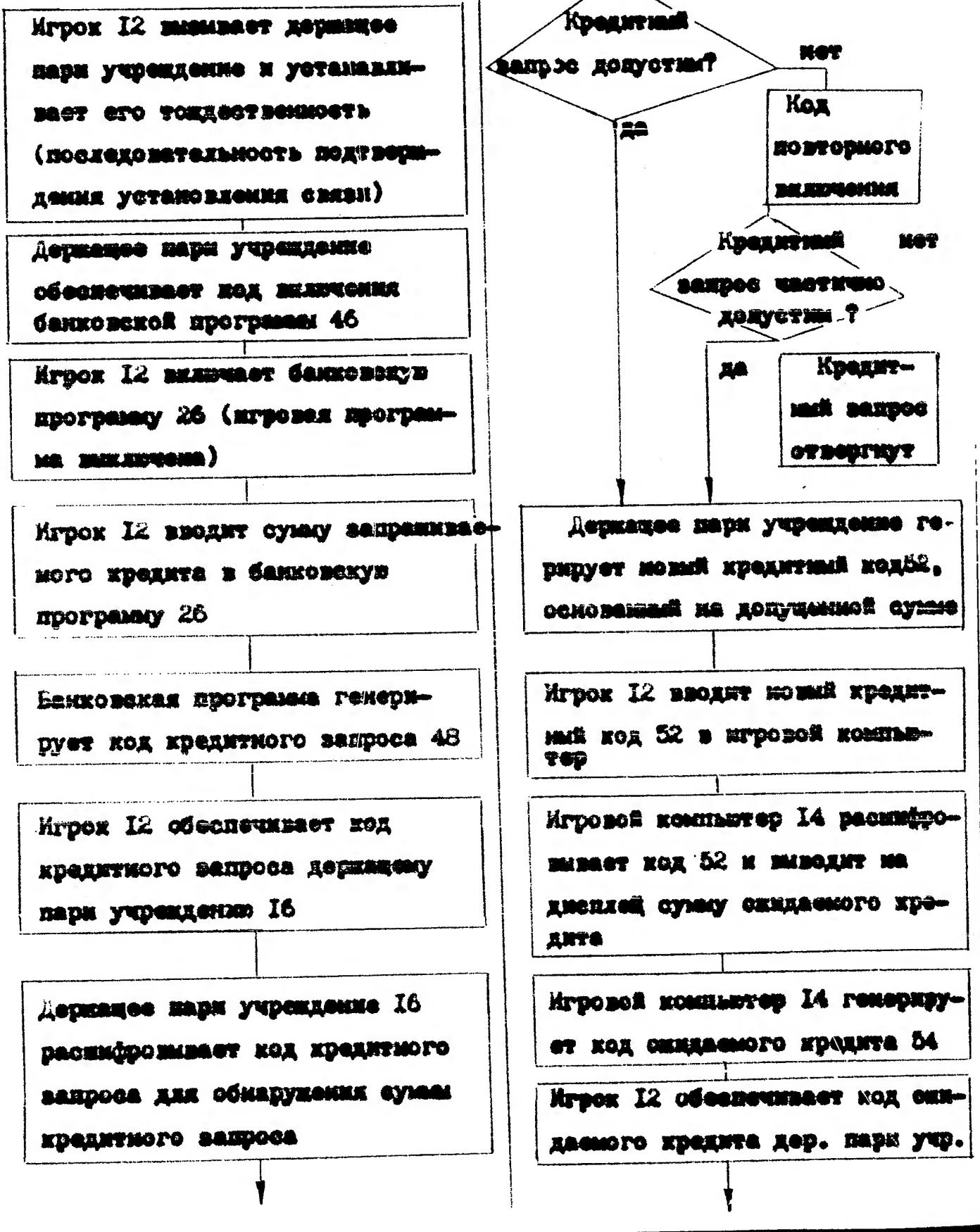
(Реферат)

Дистанционная игровая система, посредством которой игрок может играть в азартную игру против дистанционного пари учреждения или проводимой государством лотереи из удаленного места на персональном компьютере или портативном компьютерном устройстве, в которой необходимо установить соединение в диалоговом режиме с главным компьютером, связанным с дистанционным пари учреждением, и содержащем игровой компьютер, обес печивающий по крайней мере один дистанционный пари удобный случай и давший возможность игроку получать кредит и выплату наличных денег за любые полученные в результате выигрыши, главный компьютер, давший возможность игроку купить и вернуть кредит в удаленном месте посредством серии обменов зашифрованными кодами между игроком и дистанционным пари учреждением, или, альтернативно, игровой компьютер или кредитной модуль для использования с персональным компьютером, обес печивающей игроку предварительно установленный кредит, при этом игровая система также дает возможность участия в будущих событиях, результат которых является неопределенным, таких как, например, лотерея, посредством чего игрок делает выбор на игровом компьютере в удаленном месте.





Фиг. 6



о фигуры 6 (продолжение)

Держащее пари учреждение 16
устно подтверждает сумму кредит-
ного запроса

Казино 16 вводит под ожи-
даемого кредита 54 в ком-
пьютер 30

Компьютер держащего пари
учреждения 30 расшифру-
вает код ожидаемого
кредита 54

Игрок 12 обеспечивает
приверочный код освобож-
дения кредита 58 держа-
щему пари учреждению

компьютер держащего пари
учреждения 30 генерирует
код освобождения кредита 56

Компьютер держащего пари
учреждения 30 расшифру-
вает приверочный код осво-
бождения кредита 58 и про-
граммой восстановительный
код 60

Держащее пари учреждение 16
обеспечивает код освобожде-
ния кредита 56 игроку 12

Игрок 12 вводит код осво-
бождения кредита 56 в
игровой компьютер 14

Держащее пари учреждение
16 занимает на счет игрока
12 величину купленного
кредита

Игровой компьютер 14 рас-
шифровывает код освобожде-
ния кредита 56 и показывает
новый кредитный остаток

Держащее пари учреждение
16 обеспечивает игроку 12
программой восстановитель-
ный код 60

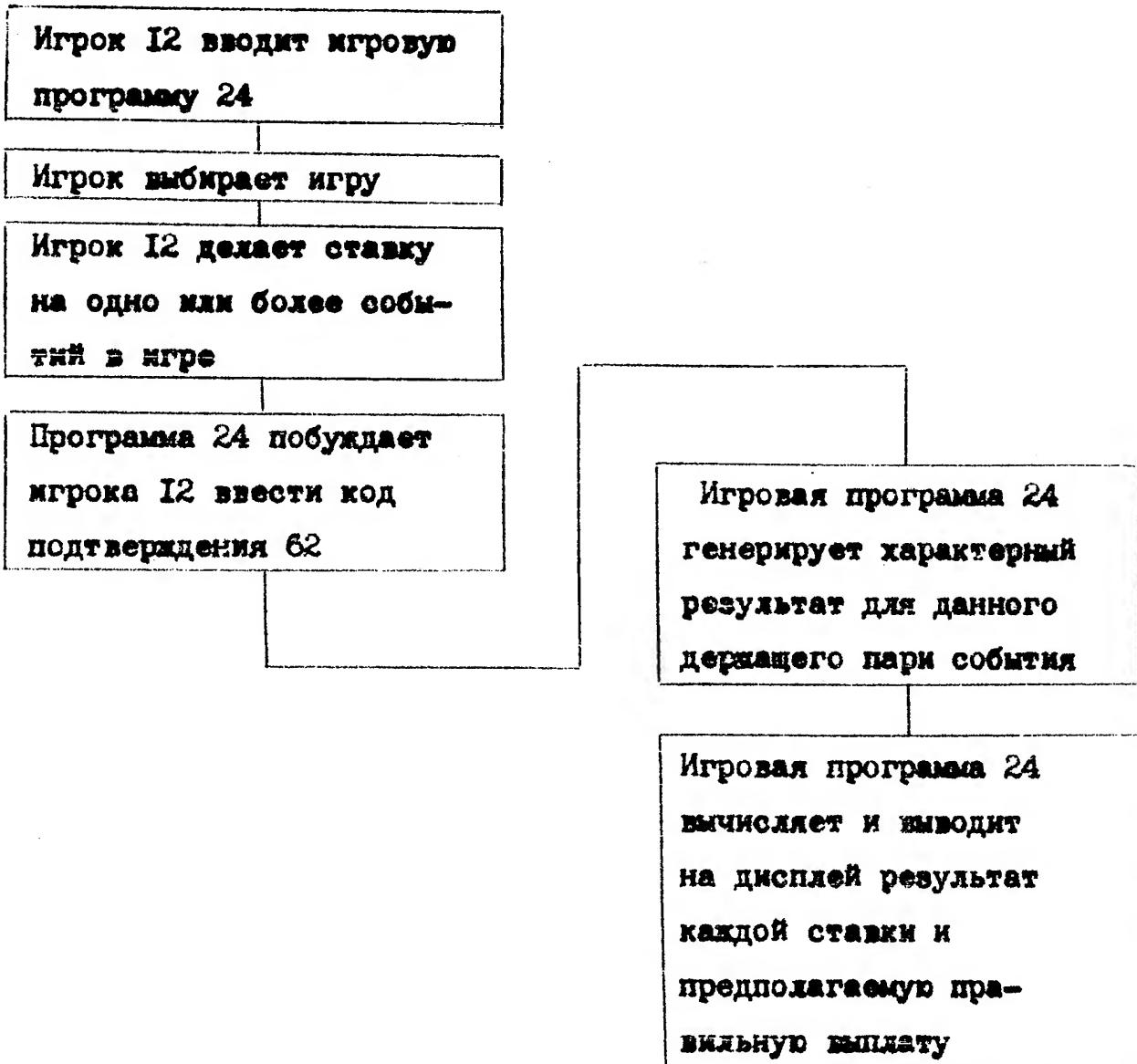
Игровой компьютер 14 гено-
рирует приверочный код
освобождения кредита 58

Игрок 12 вводит программой
восстановительный код 60

Игровая программа 24 повтор-
но выдается для использования
игроком 12

(продолжение)

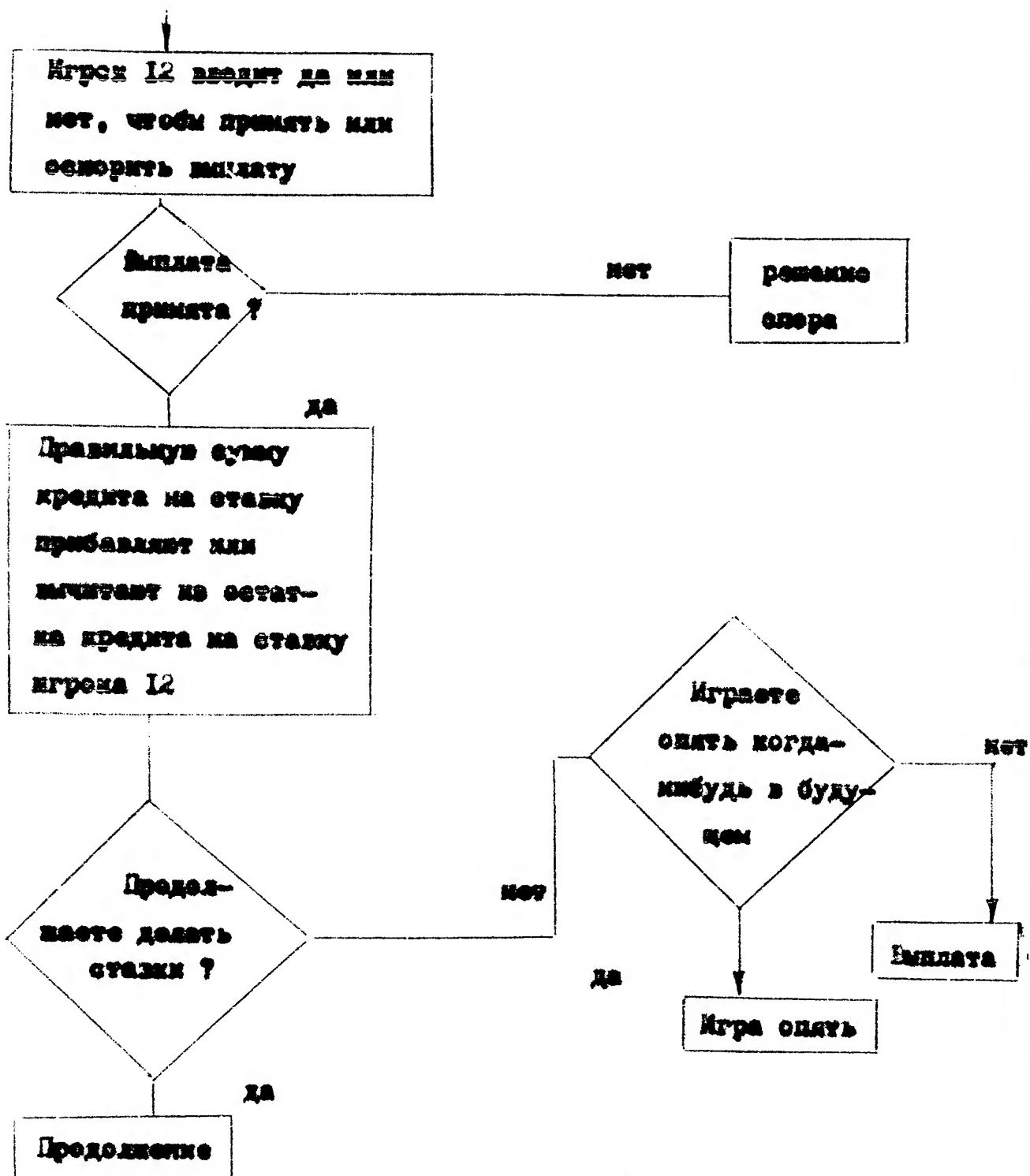
Фиг. 7А



к фиг. 7А
(продолжение)

Фиг. 7А (продолжение)

с фиг. 7А



дог. 7B-I

Игрок 12 нажимает игровой компьютер 14 и проводит между регистрацией с персональным кодом отображениями 204, который был назначен лотерейной организацией 16, в которой игрок 12 предварительно зареги-
стрировался

Игрок 12 выбирает определенную лотерею для игры (например, ЛОТТО)

Но назначая себе подобных ставки лотерейного билета для этой лотереи представления на экране игрового компьютера 14

Игрок 12 заполняет билет путем "выбора" металлических держателей пары элементов (номеров) 206

Игрок нажимает клавиши для подтверждения, что выбранные номера правильные, делают изменения, если необходимо

Программа генерирует смешанный многоцифровой блестящий код 208, путем цифрования избраных номеров 206 и, необязательно, когда отображения игрока 204 и кода отображения компьютера или программного обеспе-
чения 212

фиг. 7B-2

из фиг. 7B-1

Билетный код хранит в игровом компьютере

(Необходимо) Игрок I2 может отыскать билет с избранными номерами для использования в качестве фальшивой ложки - отыскавший номера избирает номера 206 и билетный код 208

Игрок I2 повторяет этот процесс столько раз, сколько желаю, но один раз для каждого билета"

Фиг. 7С-1

Когда игрок 12 готов купить и зарегистрировать билет (билеты) он или она делает запрос лотерейной организации 16

Лотерейная организация 16 использует компьютеризованную отечественную систему, которая находится в диалоговом режиме с компьютером 30, способным шифровать и дешифровать

Игрок 12 использует телефон с клавишами номеронабирателем 26 для входа первоначального кода отображения 204

(Неследственно) Для дополнительной проверки игрок 12 вводит код отображения компьютера или программного обеспечения 212

Лотерейная организация 16 просит игрока 12 выбрать из меню лотереи еще открытую для покупки билета.

Игрок 12 набирает цифры с клавиш, обозначающих лотереи, которую он выбрал

Игрок 12 обсматривает как его билеты должны быть сформированы. Лотерейная организация 16 принимает или отклоняет способ плетения. (В случае отклонения игровой передачи добегущему оператору)

догр. 7С-2

из фиг. 7С-1

Игрок 12 вводит билетный код 206.

Если он зашифрован, алгоритм дешифрования
обеспечивает, что случайно созданный билетный
код 206 обнаружит как ложной

Если билет зашифрован, лотерейная организация
16 расшифровывает билетный код 206, чтобы
убедиться, что он представляет набор действи-
тельных лотерейных номеров номера 206, а также
действительный код отображения 204

(необходимо) Игрок 12 может запросить
лотерейную организацию 16 прочитать из код
номера, заключенные в билетном коде 206.

Лотерейная организация 16 расшифровывает билетный
код 206 и выработанный компьютером гене подтверж-
дает выбор игроком чисел, как заключенные в таком
коде. В этой точке игрок 12 может, по какой-либо
причине, выбрать аннулировать этот "билет" или
вернуть к регистрации следующего "билета"

Если билетный код 206 - действующий, тогда
регистрационный код 206 создан алгоритмом только
лотерейной организацией. Регистрационный код 218
объединяет как первоначальный билетный код 218,
так и отметки текущей даты и времени 220. Лотерей-

продолжение на фиг. 7С-3

Фиг. 7С-3

по фигури 7С-2
и как организация 16 обеспечивает регистрационный код
218 игроку 12 и хранит его в компьютере лотерейной
организации для будущей отриски

(необходимо) Лотерейная организация 16
может в этой точке запросить игрока 12
подтвердить подпись этого билета путем
введения однократового подтверждения да
или нет, что "билет" является неизменен-
ным

(необходимо) Лотерейная организация 16
может наблюдать, с проконтрольными заданиями
предметом, за членом балота, которое какой-
либо игрок 12 может нумеровать за заданный период
времени и отклонить просьбу нумеровать "билет"

(Необходимо) Игрок 12 может ввести
регистрационный код 218 для хранения в
игровом компьютере 14. Регистрационный код
218 служит как безусловная индикация, что
свободный "билет" с свободным порядком номеров
зарегистрирован в лотерейной организации 16
на свободный день и в свободное время

(Необходимо) Игрок 12 может отрисовать

по фиг. 7С-3

полную блестящую ленту из игровых компьютеров
14 для хранения данных

Процесс повторяется для каждого зарегистри-
рованного блога

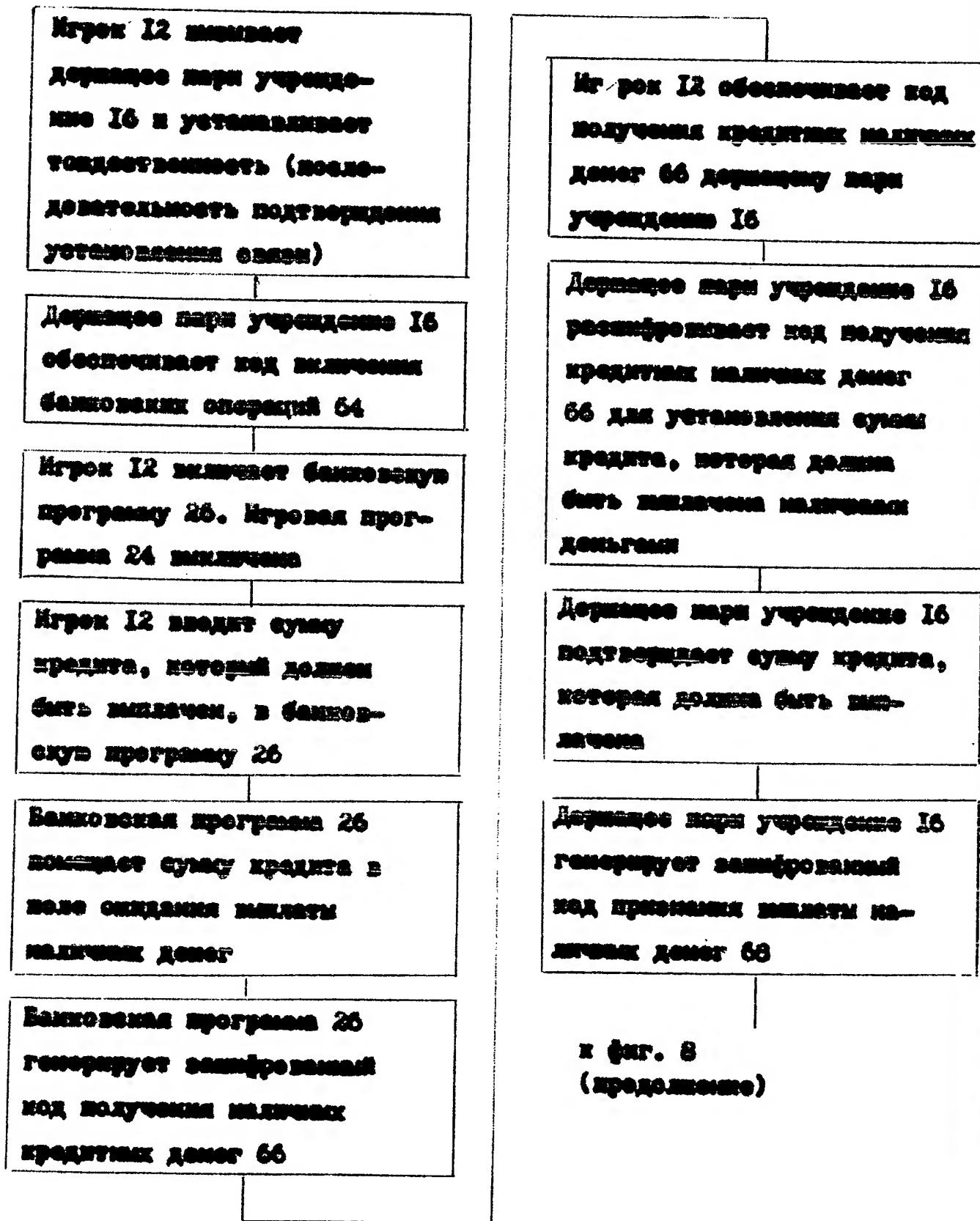
После окончания игрок 12 обеспечивает, что
нет больше "блогов" для регистрации

Как часть общего проведения лотерейного
процесса проходит переброску регистрационных
номеров

Лотерейная организация 16 сравнивает
регистрационные номера со всеми зарегистри-
рованными блогами

Выигрыши определяются

Фиг. 8



но фиг. 8

Дорожное управление 16
обеспечивает под программой
выплаты наличных денег 68
игрову 12

Игрок 12 вводит под программой
выплаты наличных денег 68
в биномиальную программу 26

Игровой компьютер 14
рассчитывает проверочный под
выплатами 70

Игрок 12 обеспечивает
проверочный под выплатами 70
дорожному управлению 16

Дорожное управление 16
вводит проверочный под
выплатами 70 в компьютер
дорожного управления 30

Игровой компьютер 14
рассчитывает уменьшенный
кредитный остаток

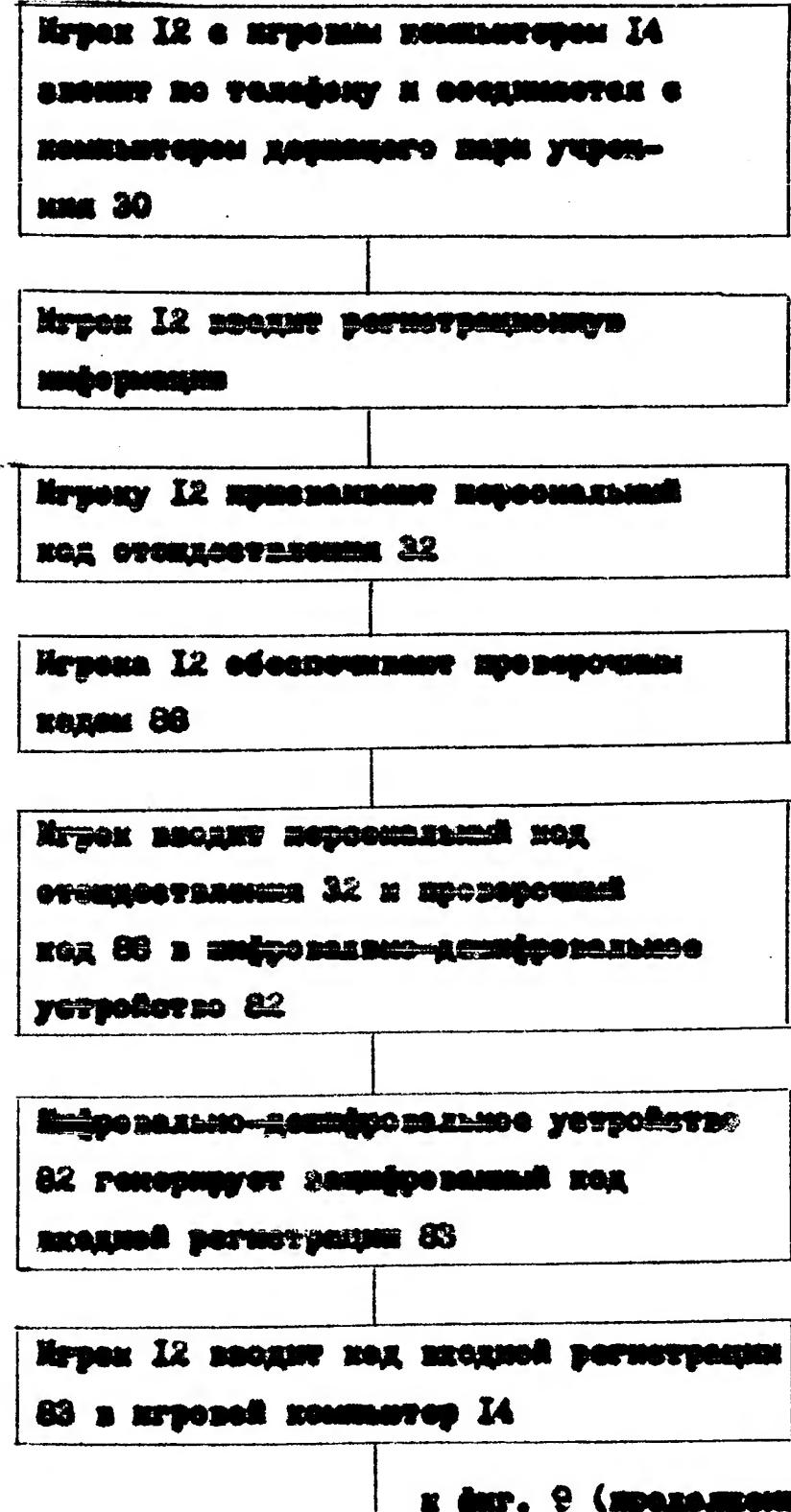
Дорожное управление 16
~~принимает~~ передает (или
пример, не принятую
игрушку) на выплату кредита

Игрок 12 вводит под
второго вычисление
программы 14 в игровой
компьютер 14

Игровая программа под-
тверждает выплаты

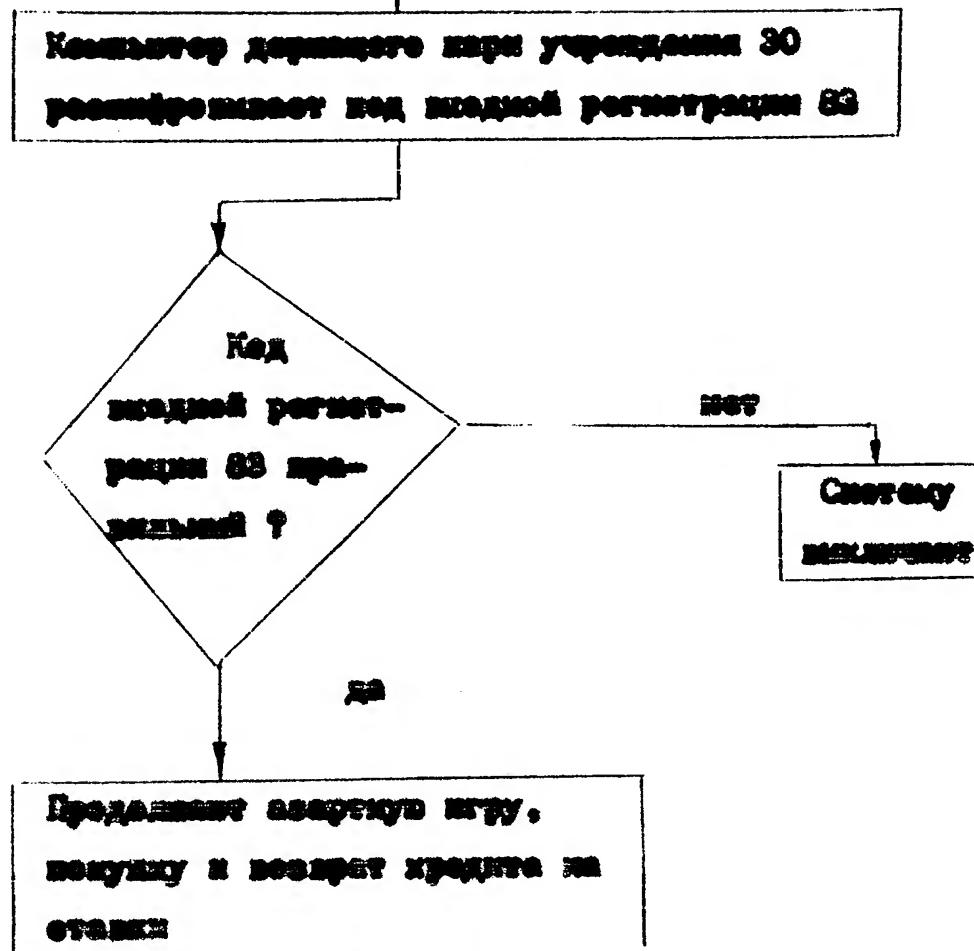
Фиг. 8 (продолжение)

Фиг. 9



к фиг. 9 (продолжение)

по фиг. 9



фиг. 9 (продолжение)

77

Компьютер дарящего пари учреждения 30
открывает игроку I2 сколько кредита
он может

Игрок I2 отвечает на вопрос суммы
запрошенного кредита на ставки

Дарящее пари учреждение 16 дает
разрешение в виде кредитной карты
на указанную сумму

Одобренную сумму кредита размещают
на счете кредита на ставки игрока I2

Игрок I2 может делать ставки на
множество игр, предложенных
дарящими пари учреждением 16

Фиг. 10.

УУ

Фиг. II

Игрок 12 звонит игровой компьютер 14

Игровой компьютер 14 игрока соединяется
компьютером домашнего парка учреждения 30
(смотри фигуру 9)

Игровой компьютер 14 регистрирует под
игровой сессии 30 в домашнем парке
учреждения 16

Компьютер домашнего парка учреждения 30
записывает на экран игру

Фиг. 12

Игрок 12 запрашивает о выплате наличными
деньгами всего или части остатка на
счете кредита на ставки

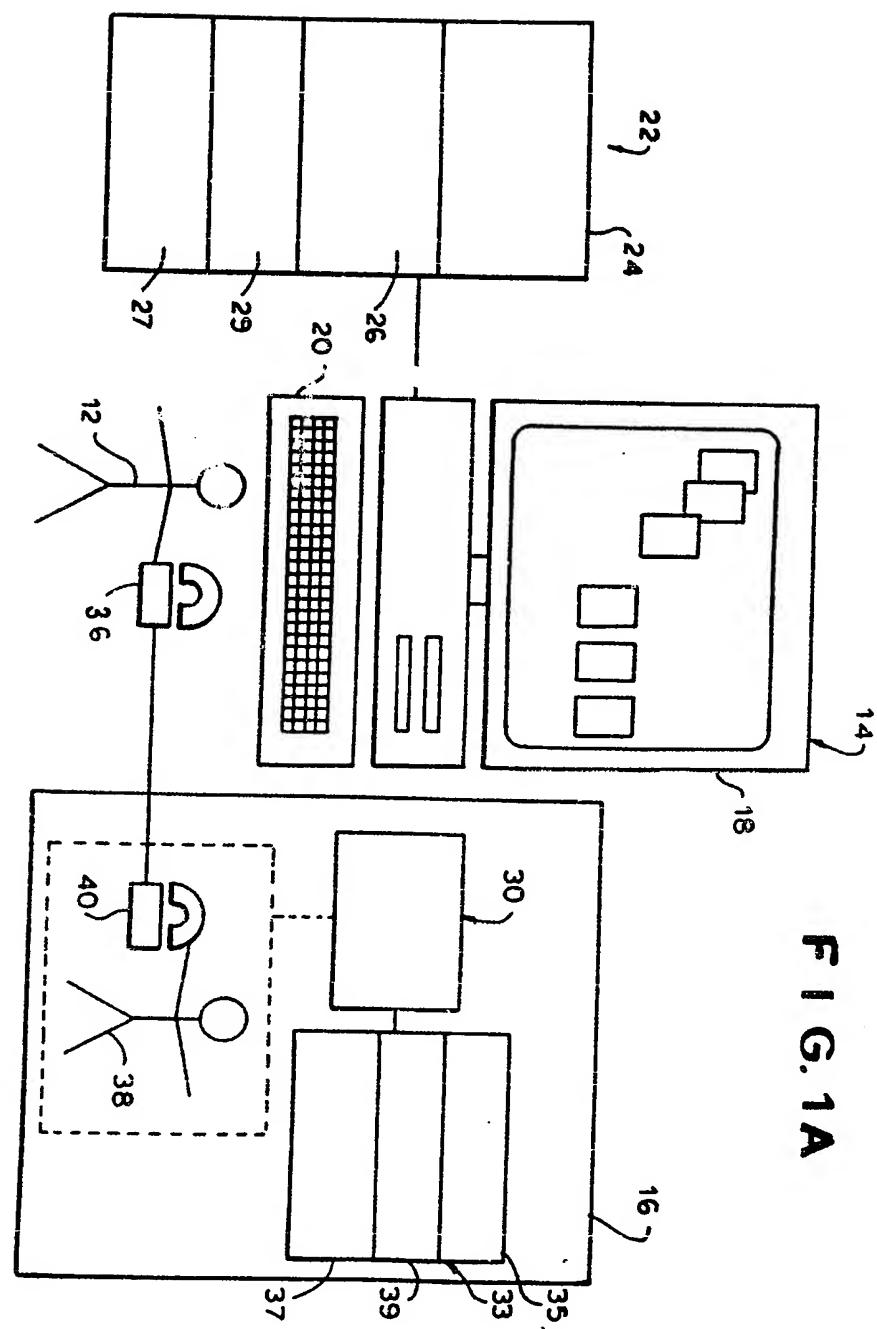
Кассир возвращает о сумме наличными
запрошенные деньги

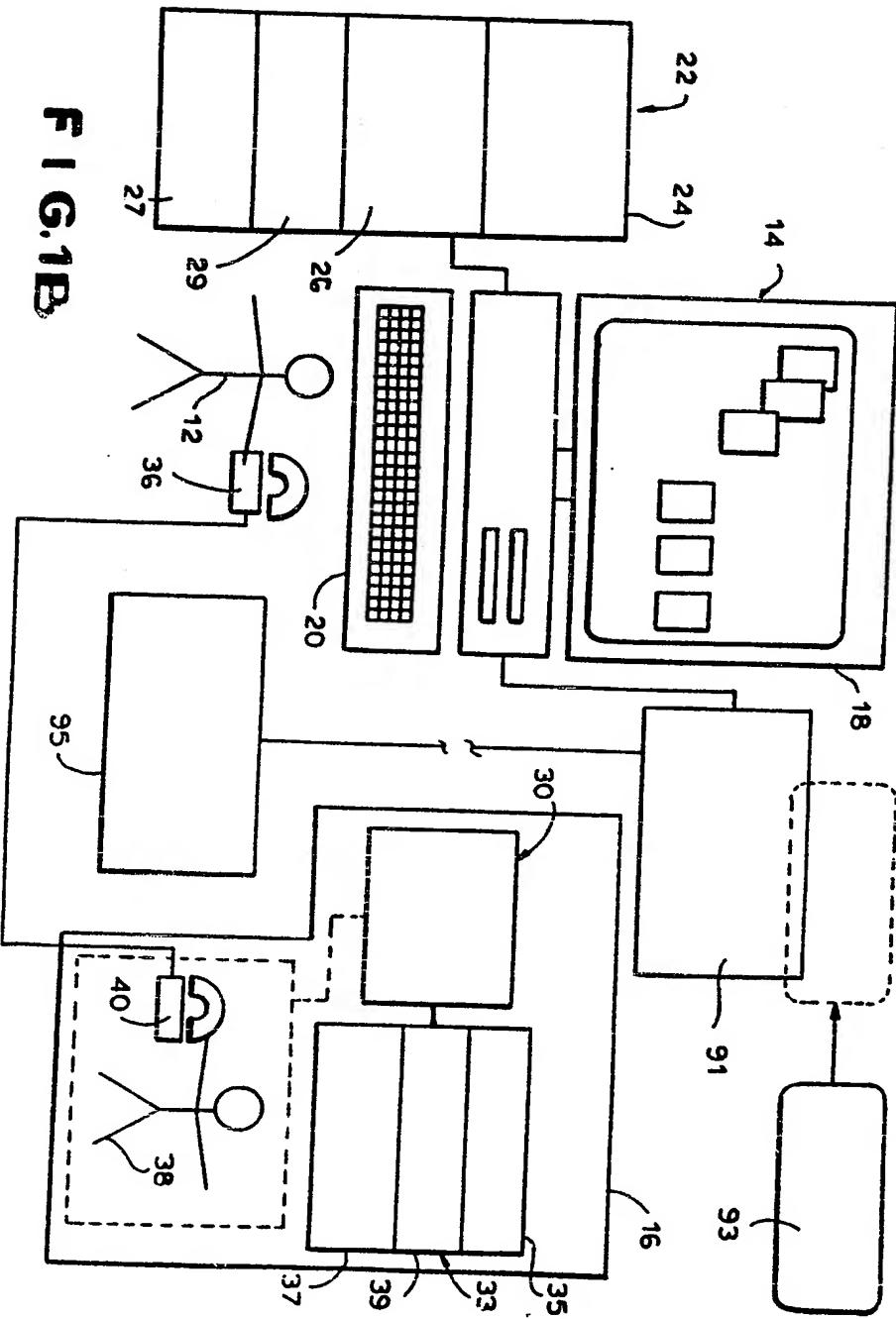
Игрок 12 вводит первоначальный код
отображения 32 в игровой компьютер
14 для повторного подтверждения
суммы кредита

Эту сумму вычитают из счета кредита
на ставки игрока

Держащее карту учреждение 16 возвращает
кредит на предварительные зарегестри-
рованную кредитную карту игрока или
другую форму погашения займа
плательщика

8C





82

FIG. 1C

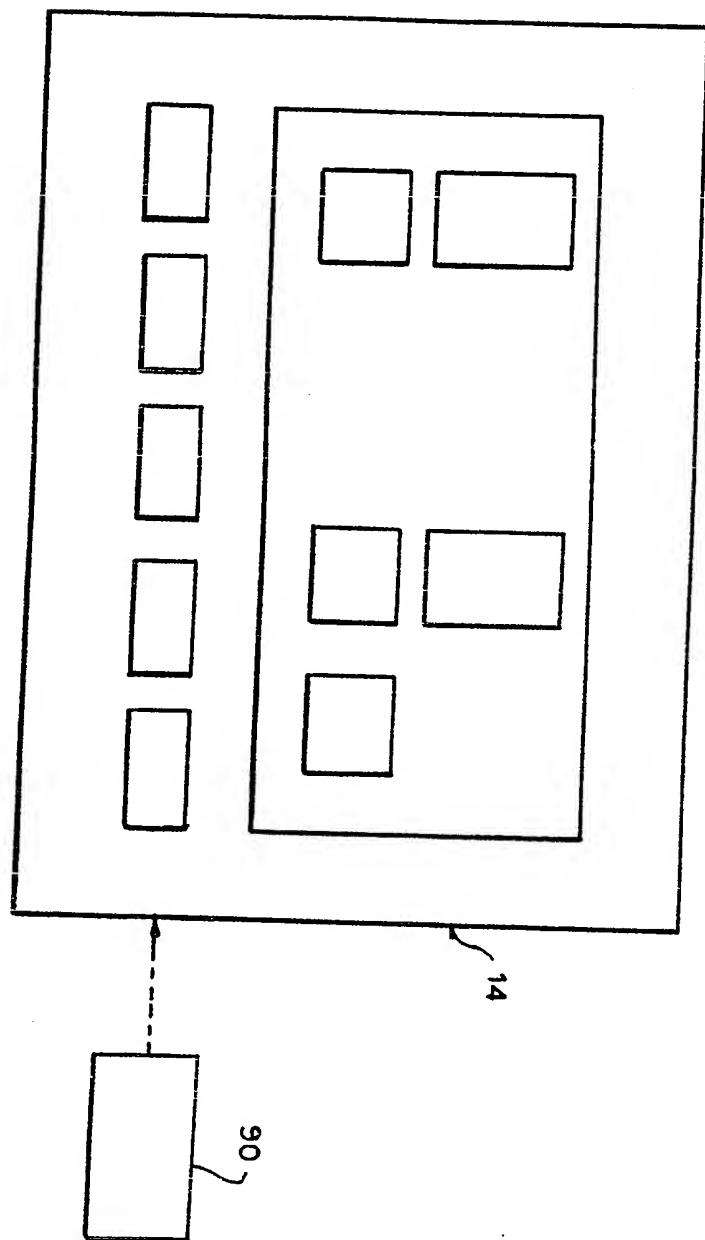


FIG. 2

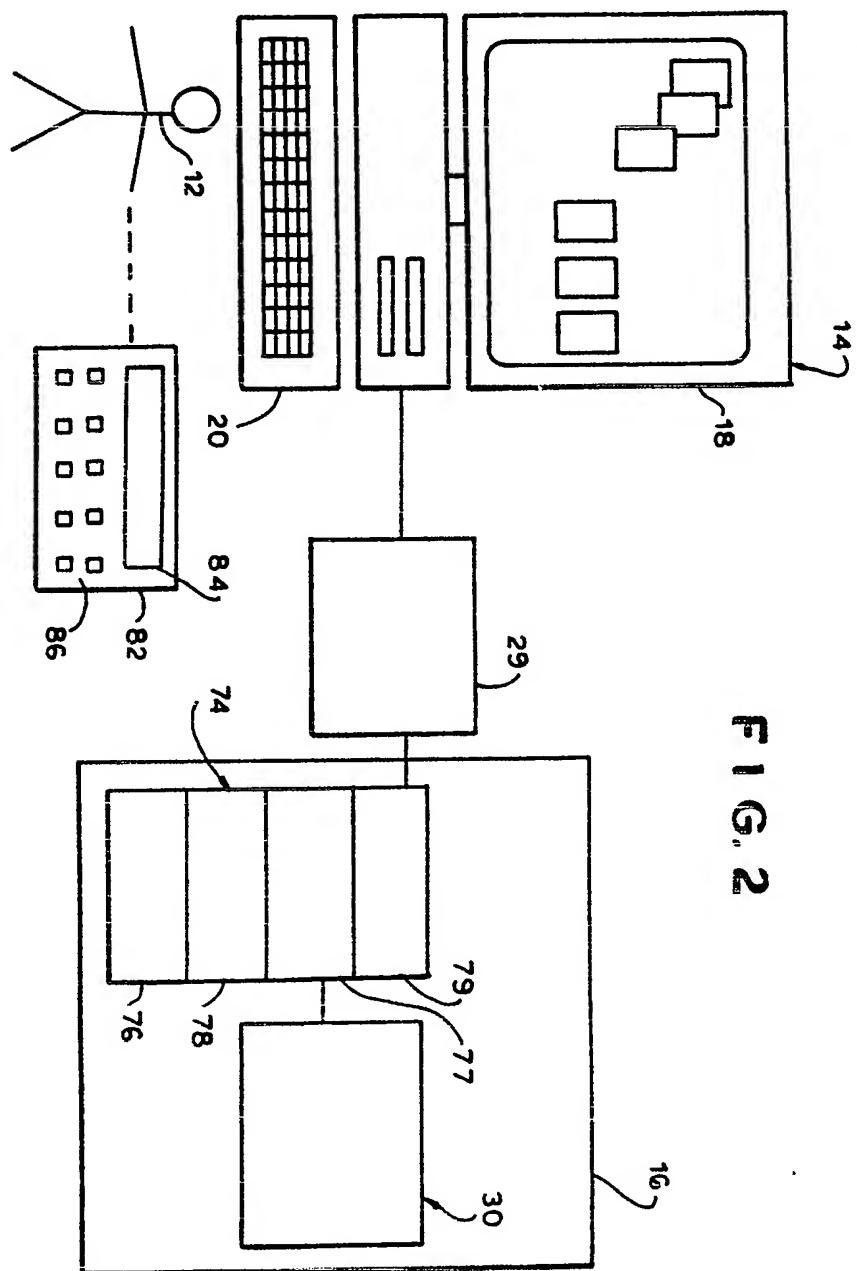
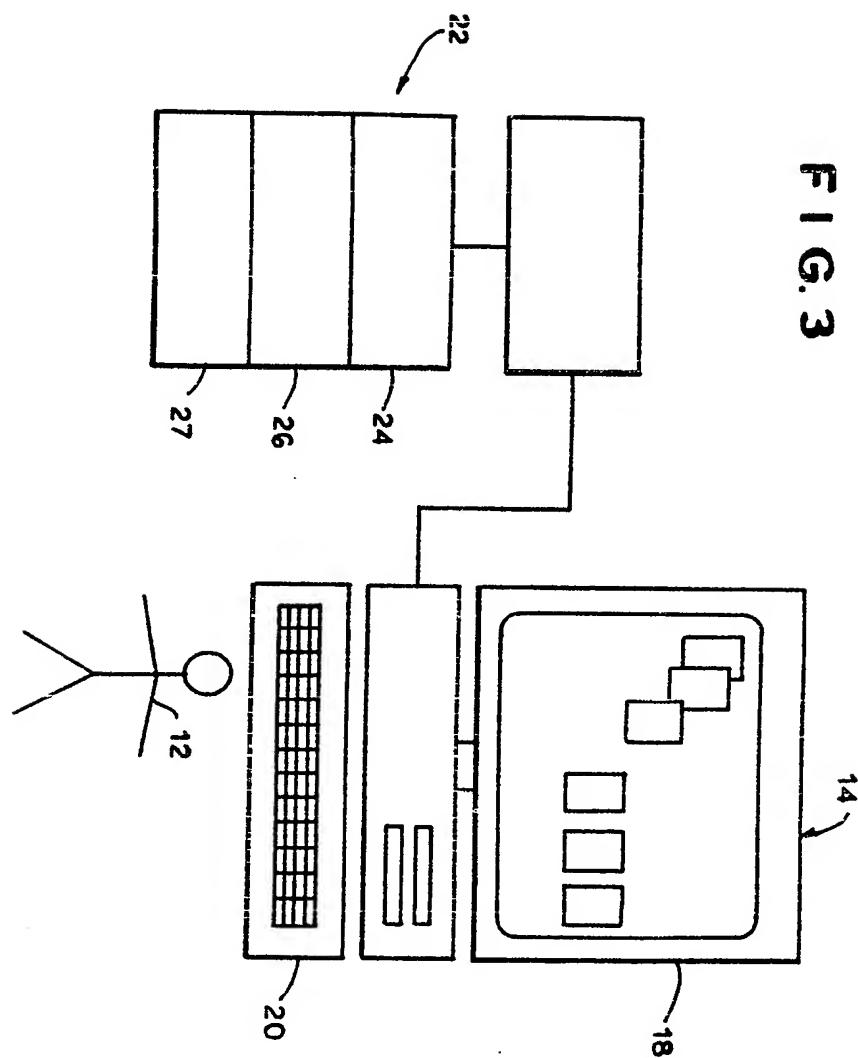


FIG. 3



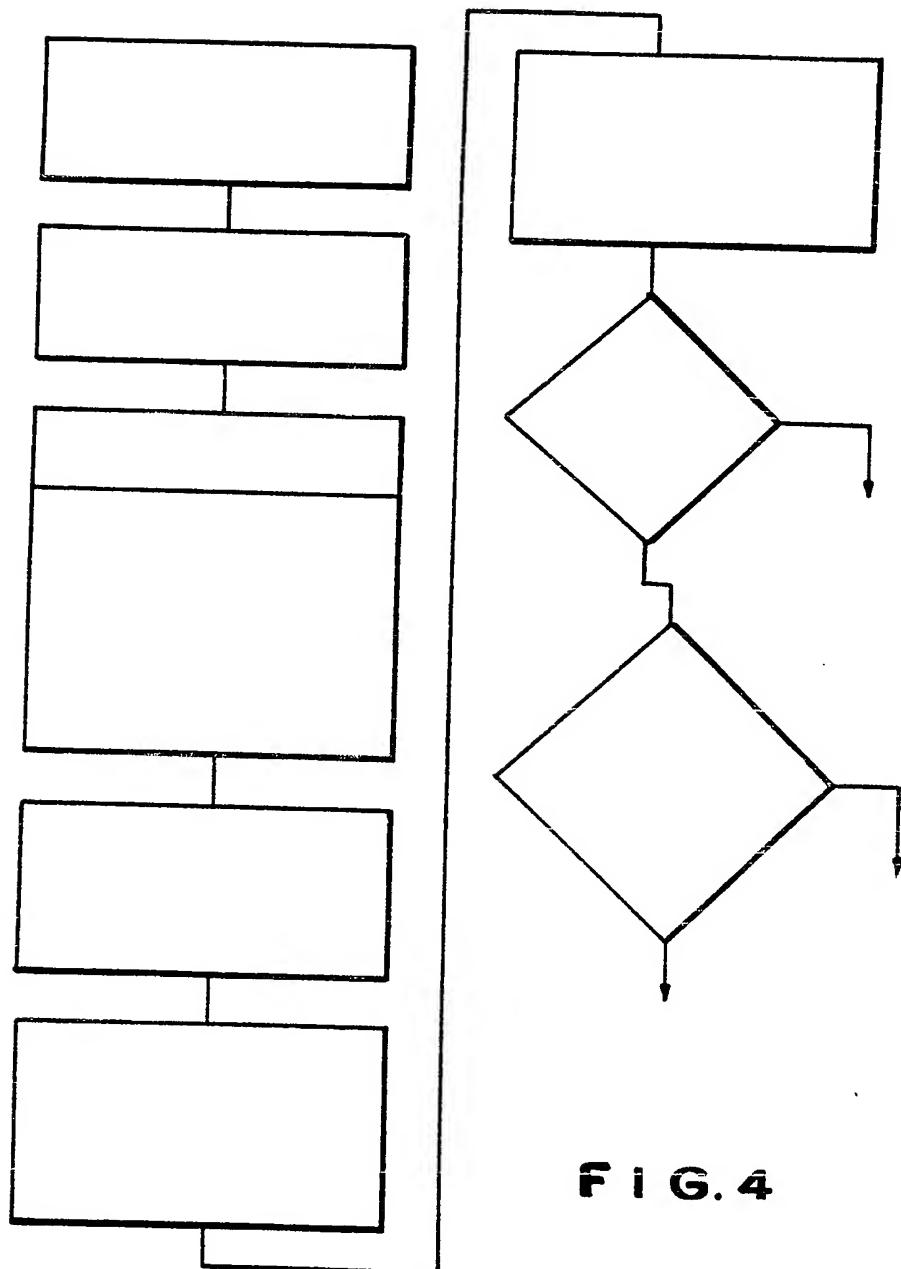
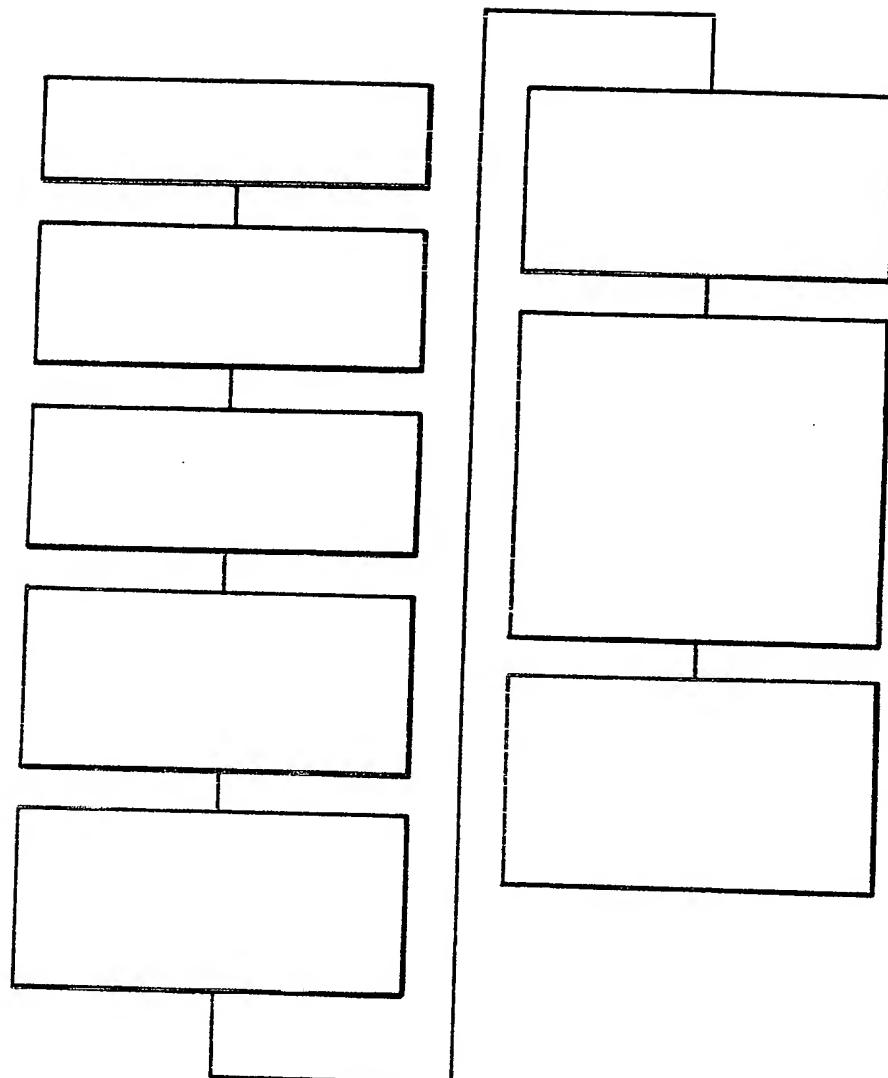


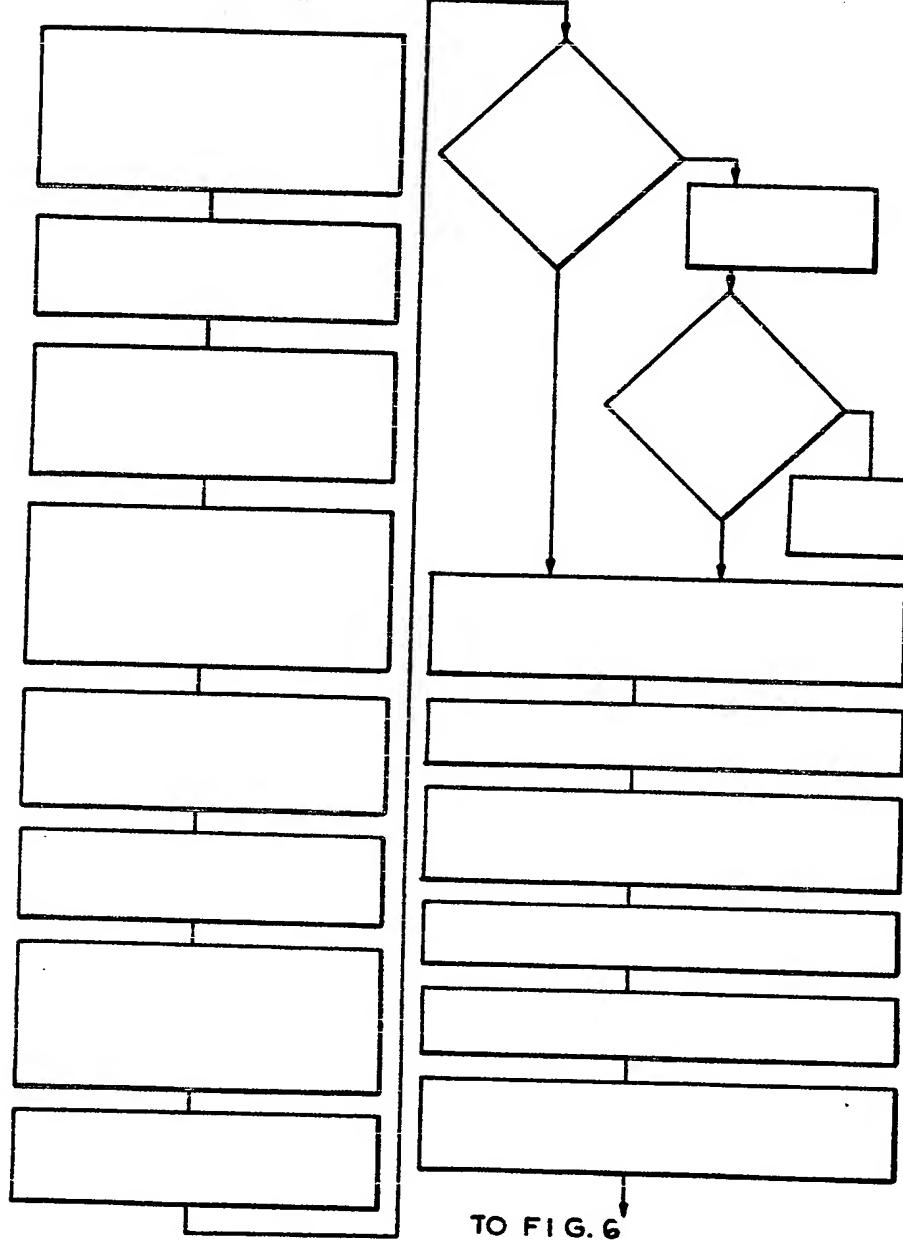
FIG. 4



F I G. 5

87

F I G. 6



88

FIG. 6

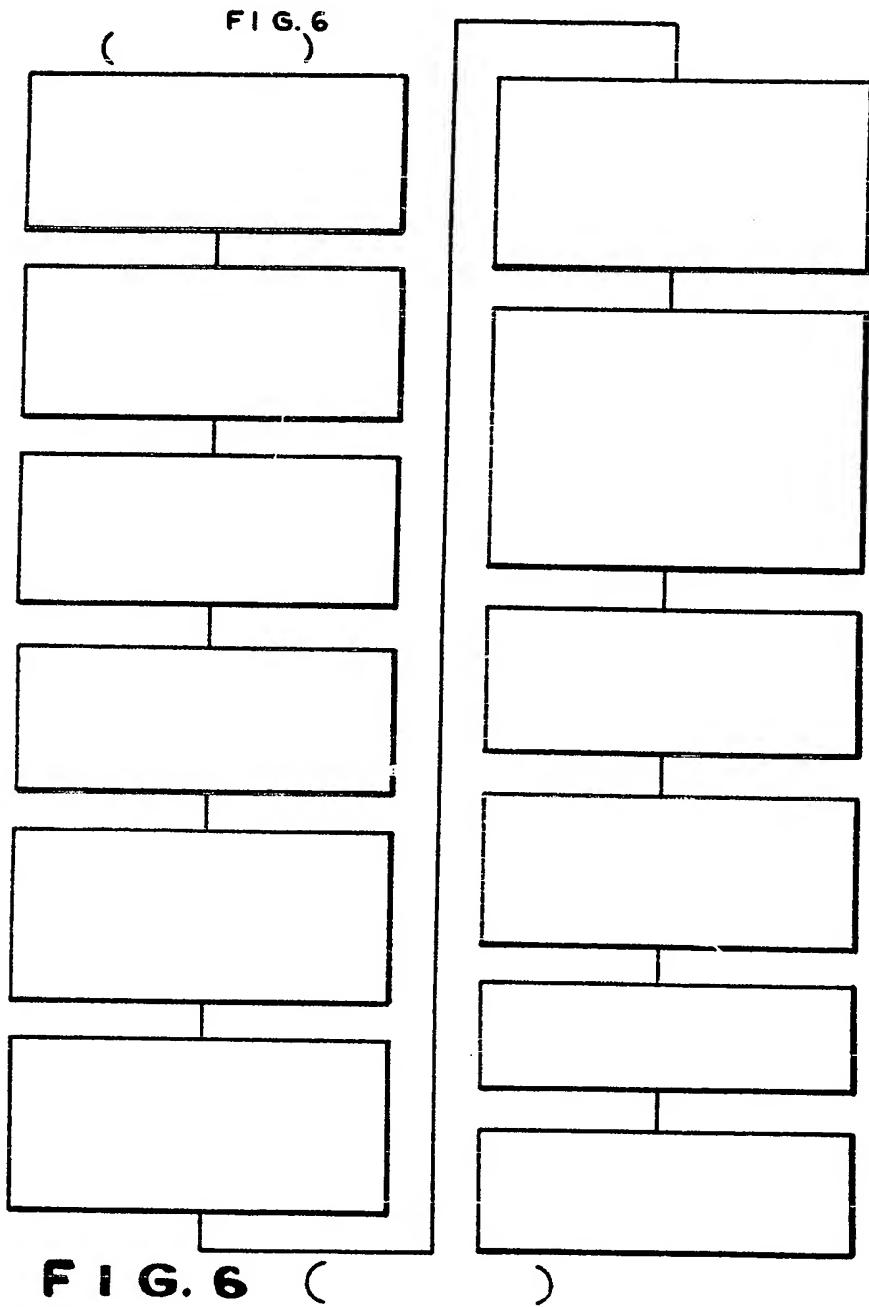
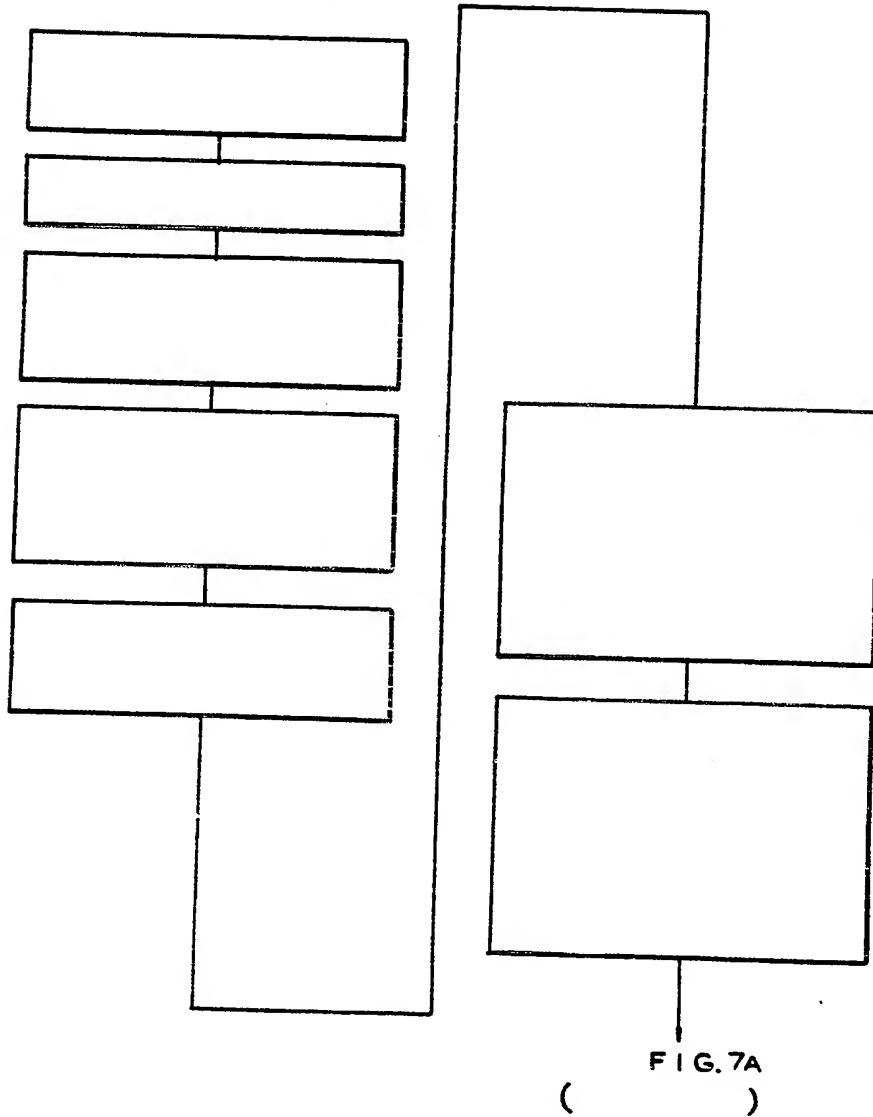


FIG. 6 ()

86

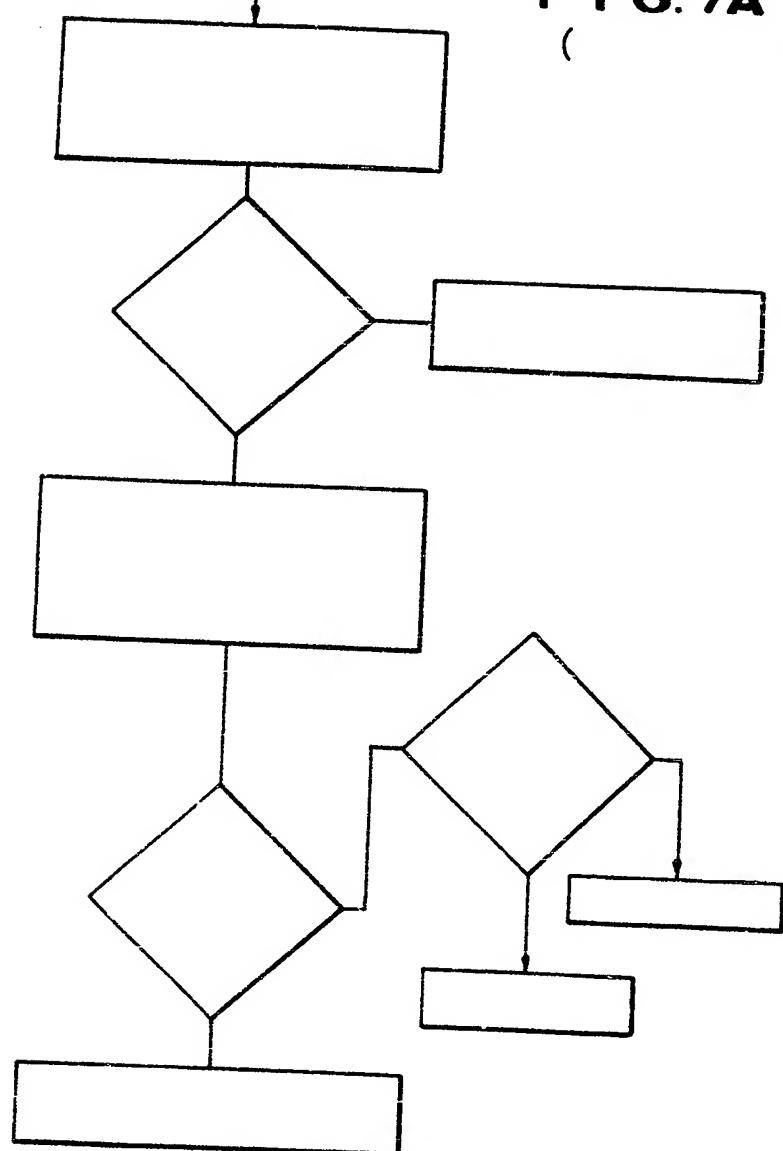
F I G. 7A



90

FIG. 7A

FIG. 7A
()



9 /

F I G. 7B-1

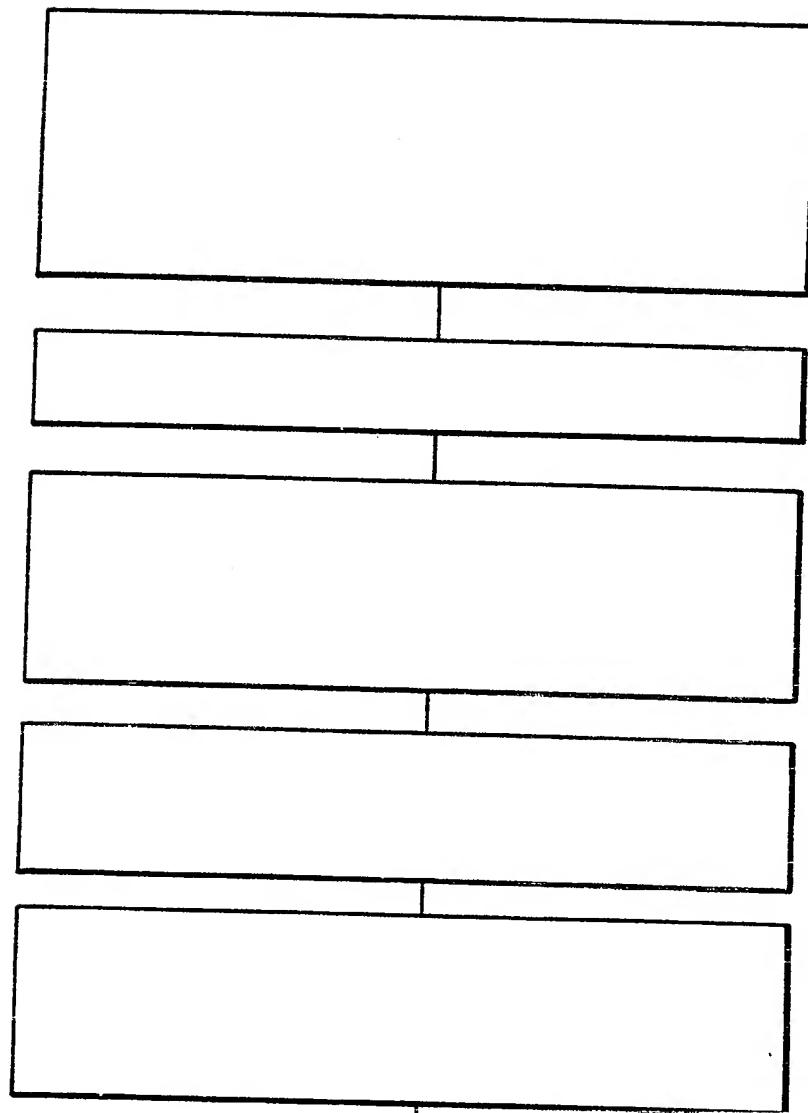


FIG. 7B-2

42

F I G. 7B-2

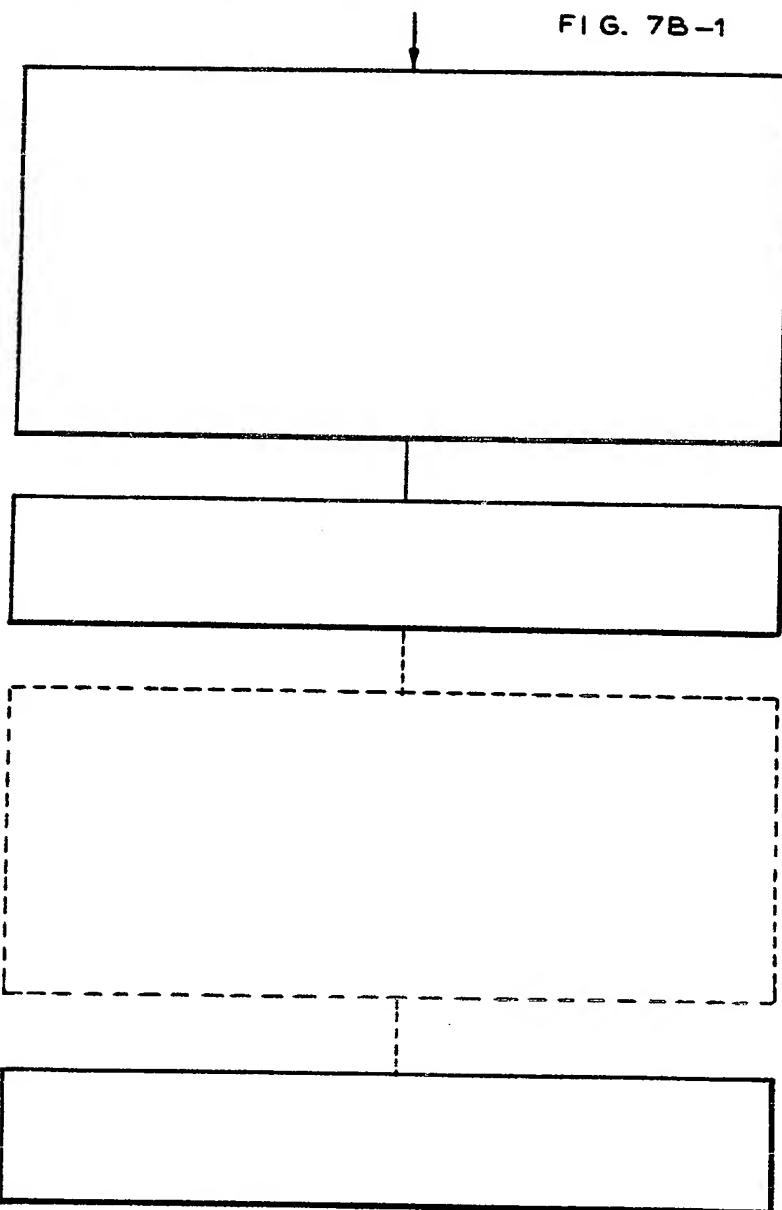
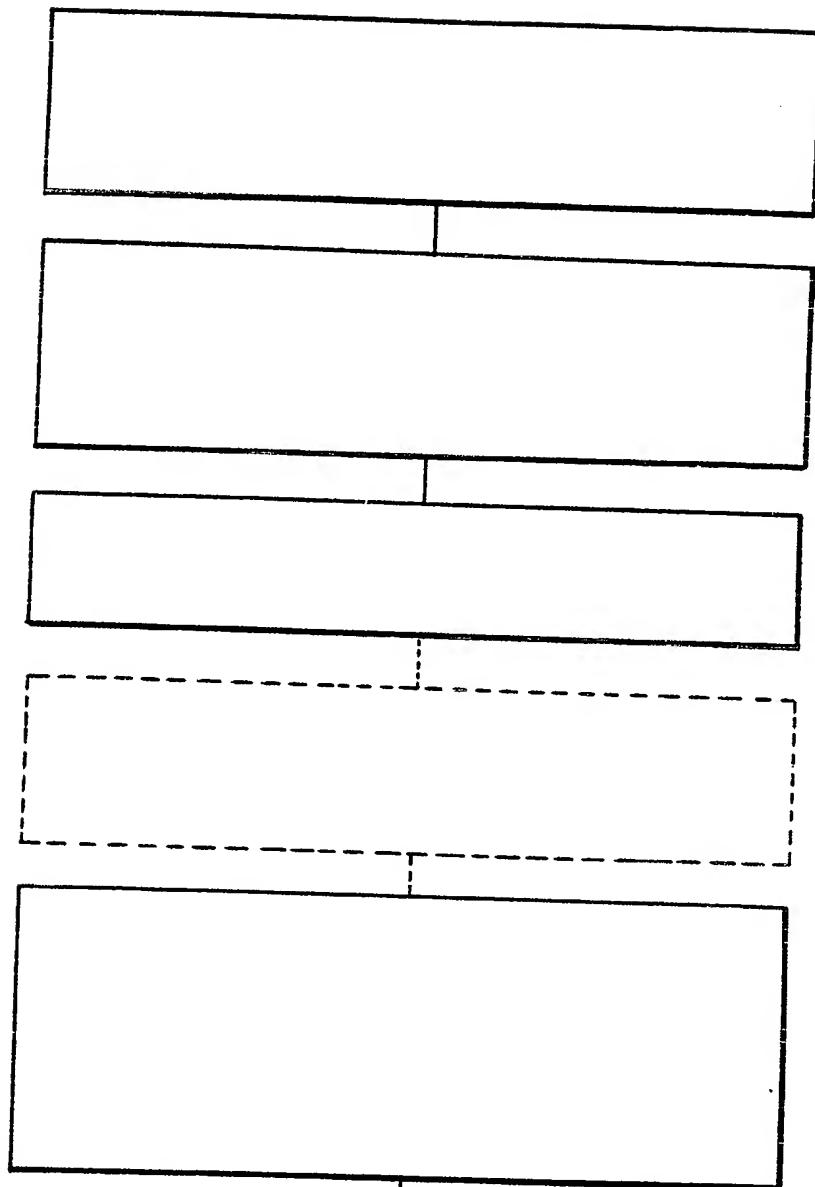


FIG. 7B-1

43

F I G. 7C-1

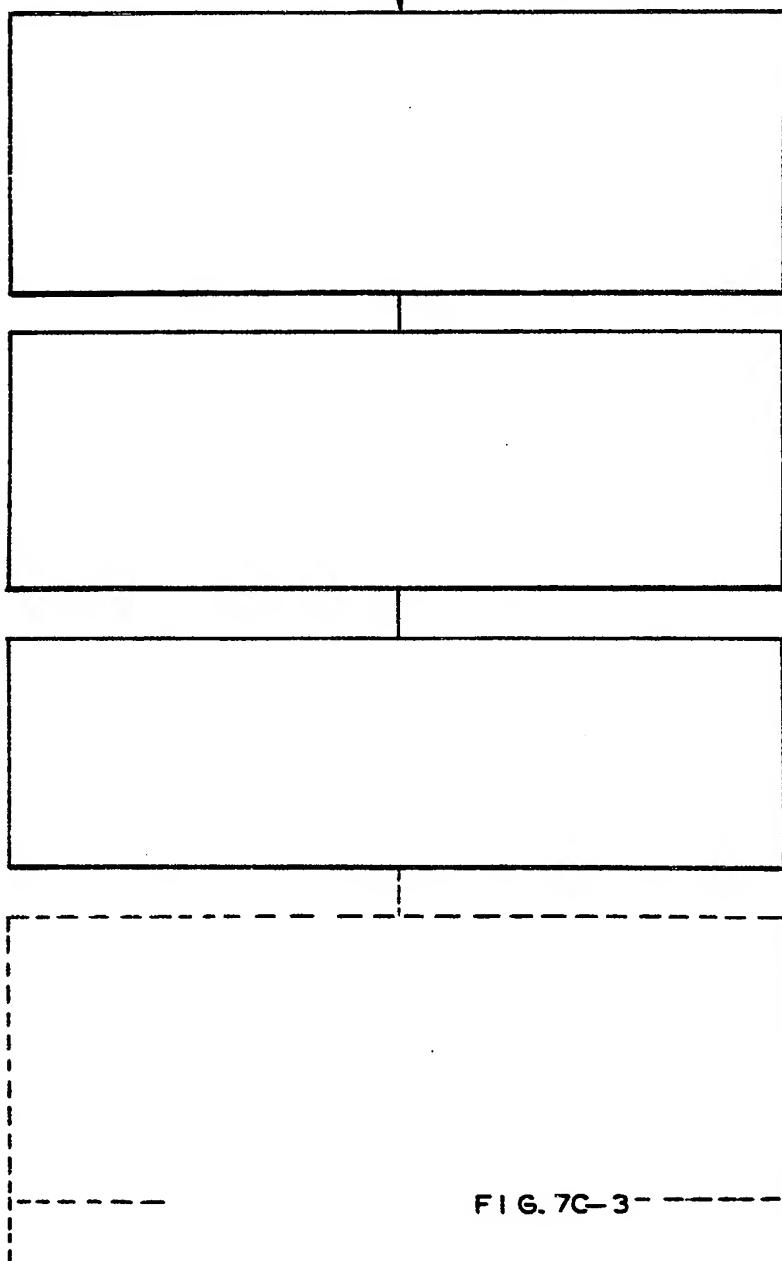


F I G. 7C-2

94

F I G. 7C-2

F I G. 7C-1



91

FIG. 7C-3

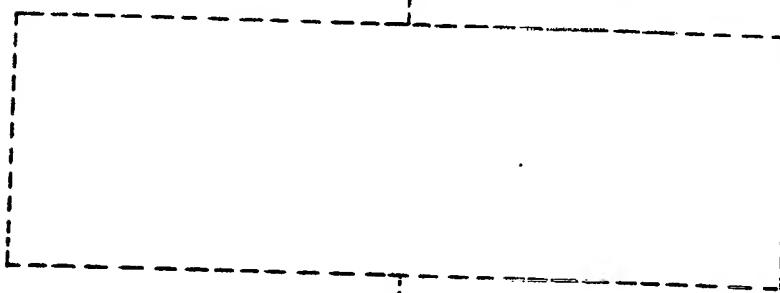
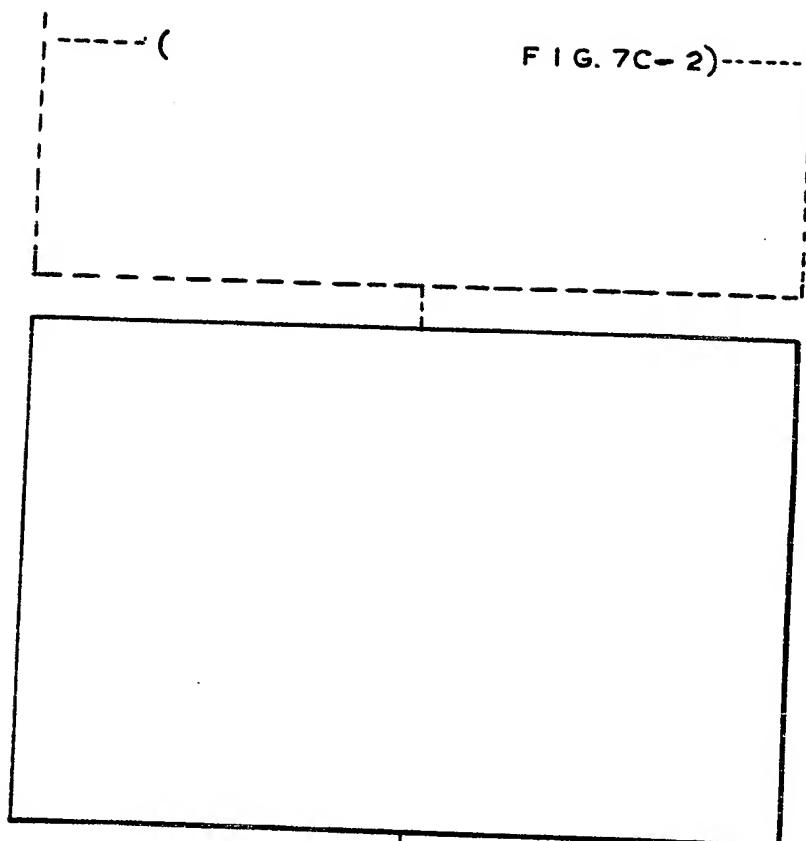


FIG. 7C-4

96

FIG. 7C-4

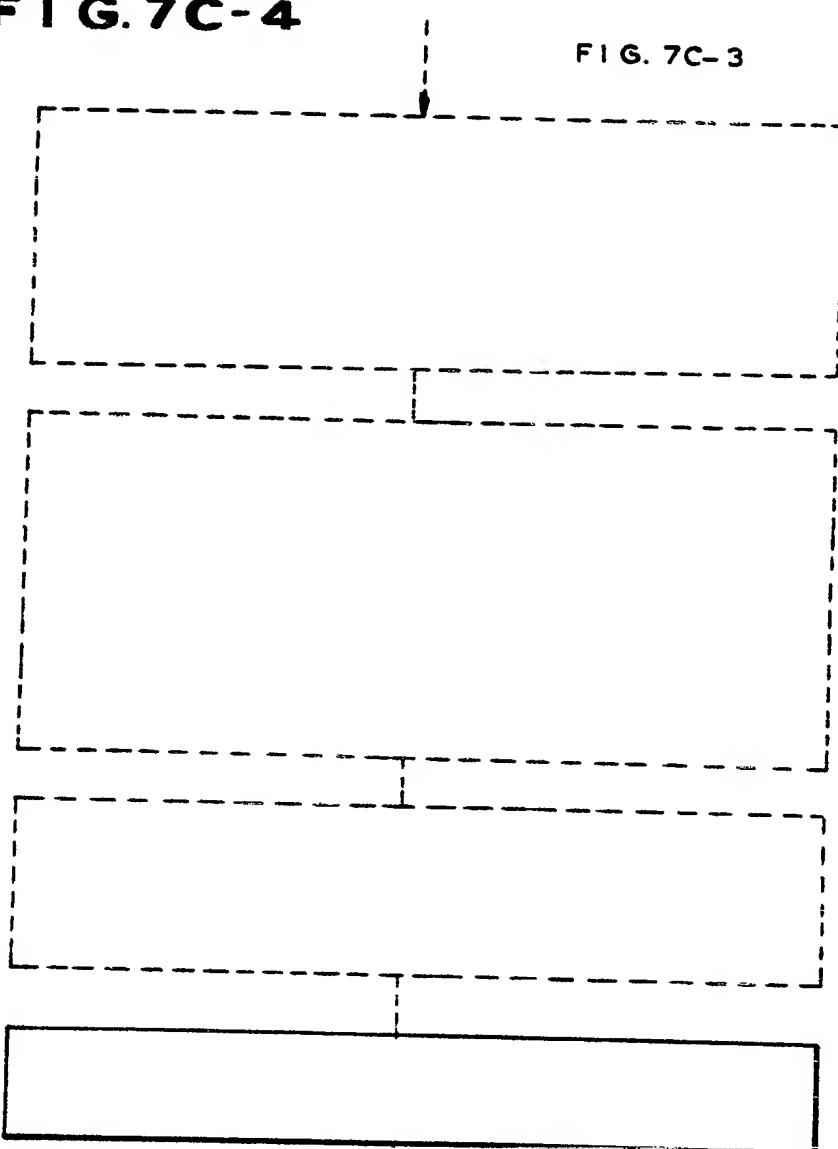


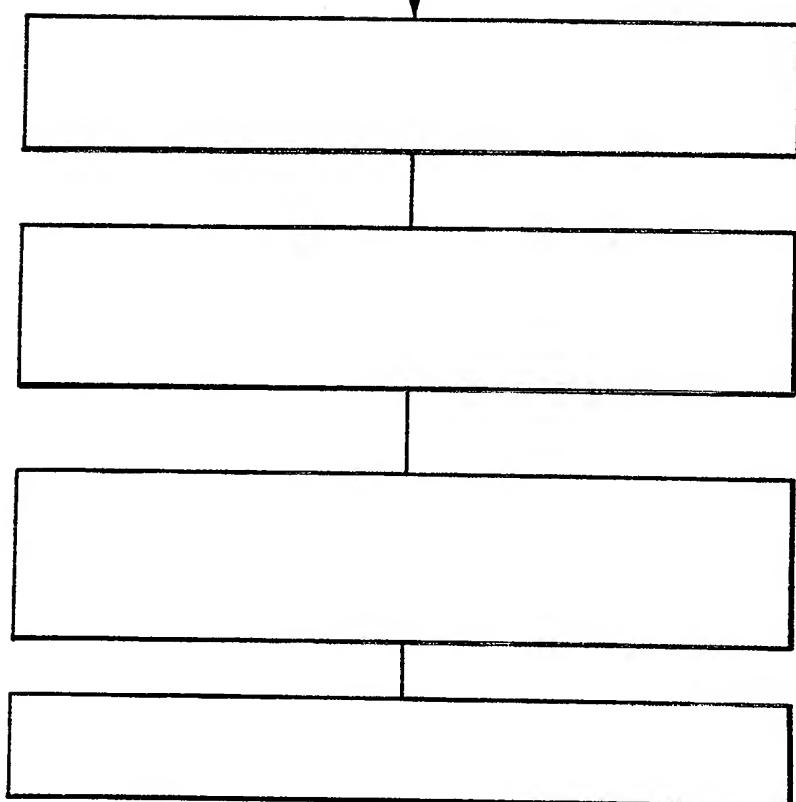
FIG. 7C-3

FIG. 7C-5

94

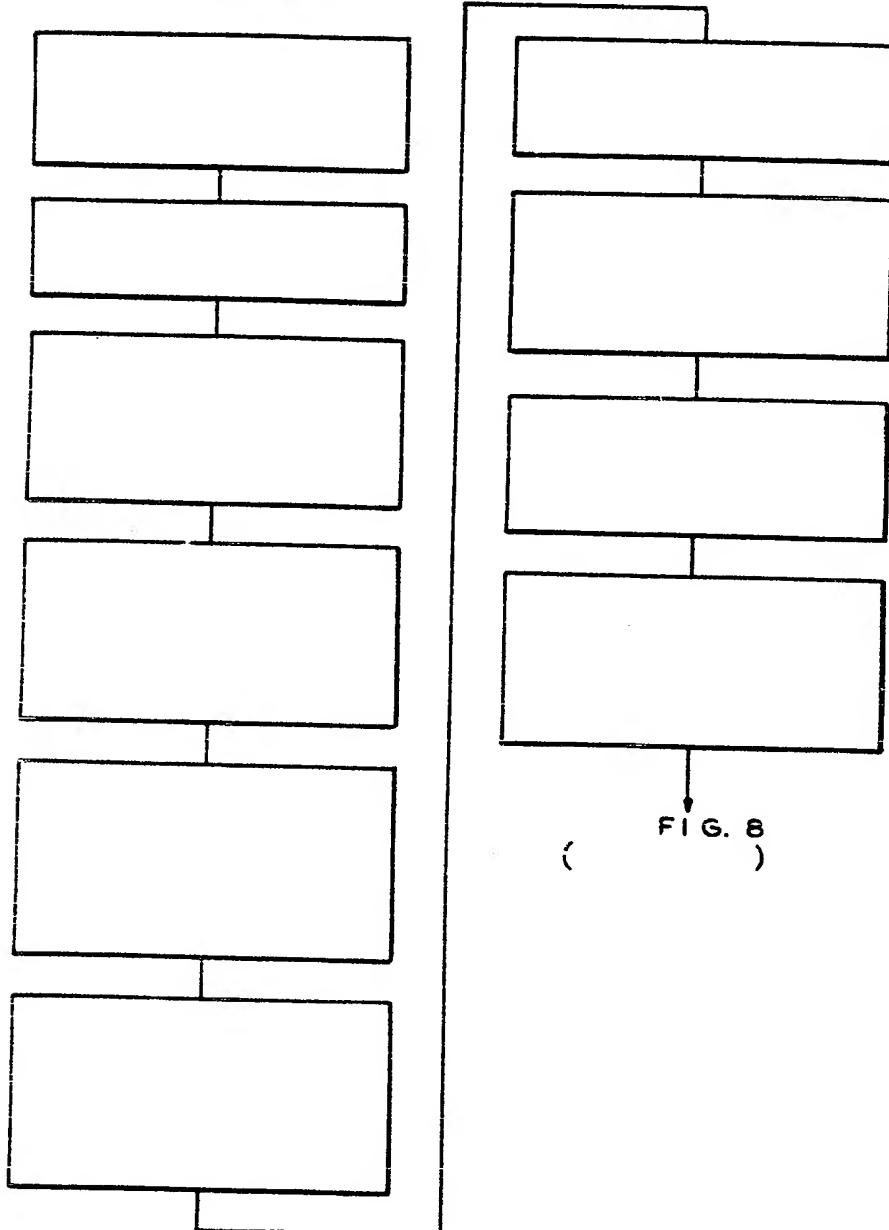
F I G. 7C-5

FIG. 7G-4



98

F I G. 8



99

FIG. 8

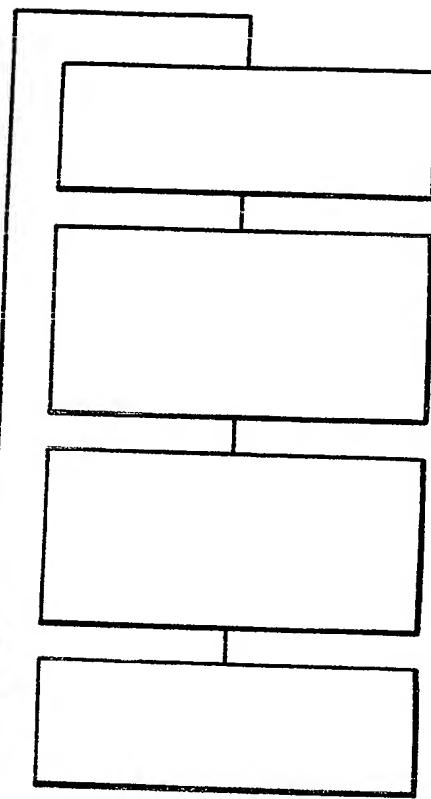
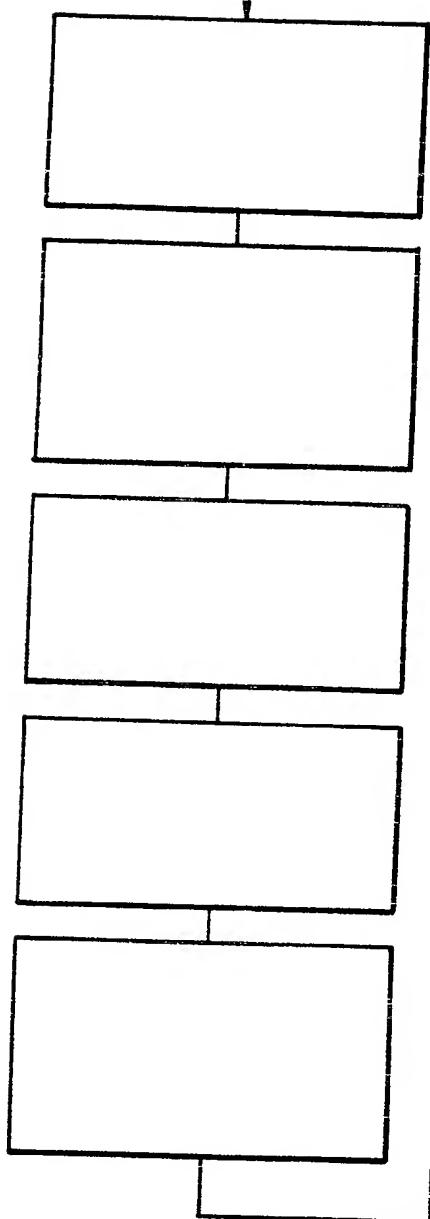
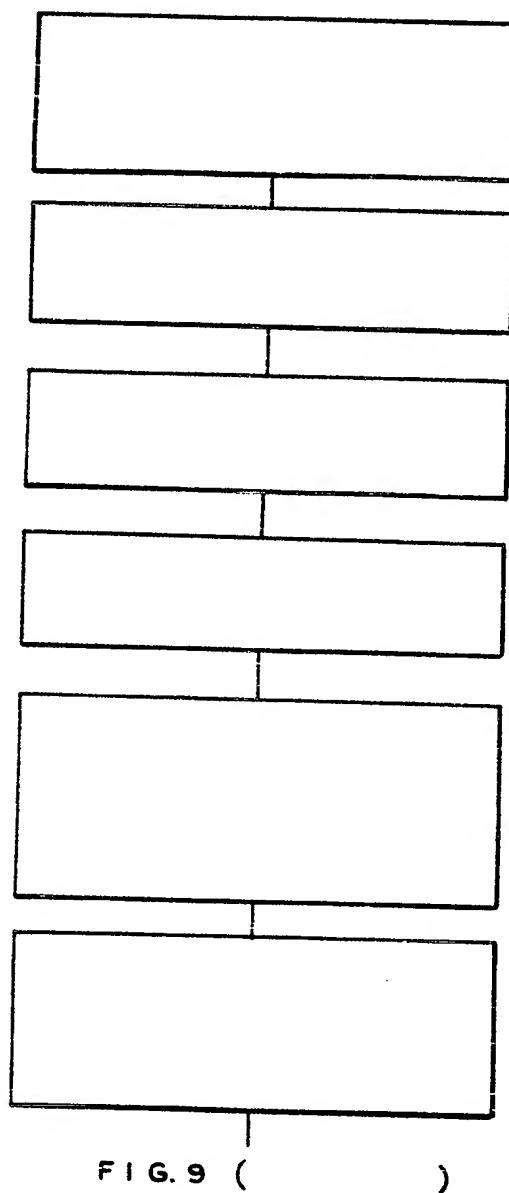


FIG. 8
()

100

F I G. 9



F I G. 9 ()

101

FIG. 9

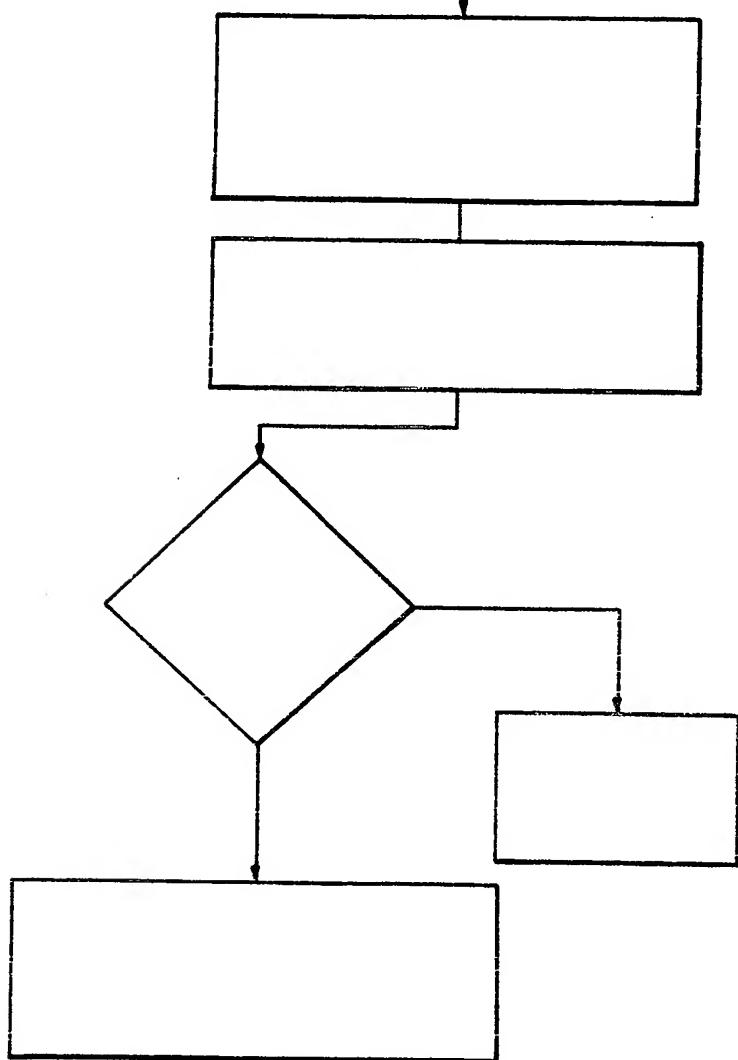
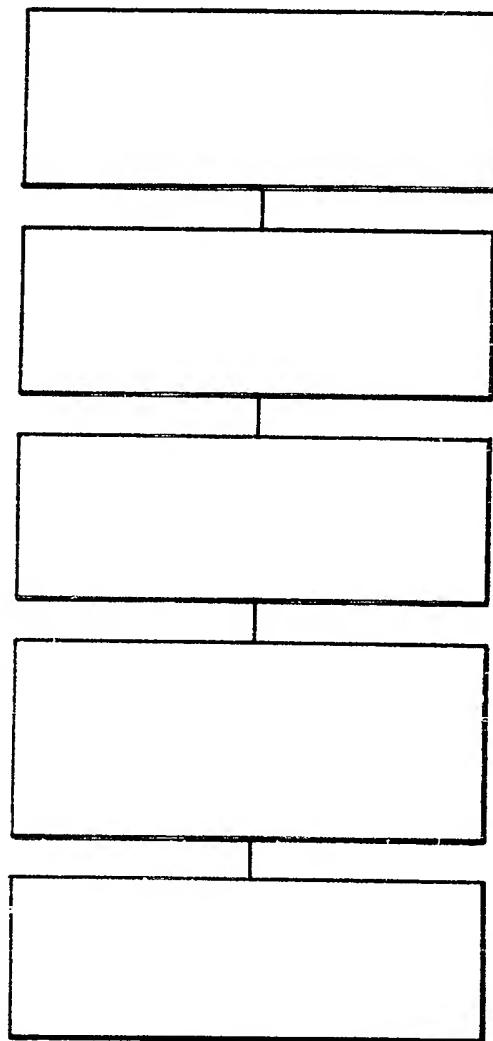


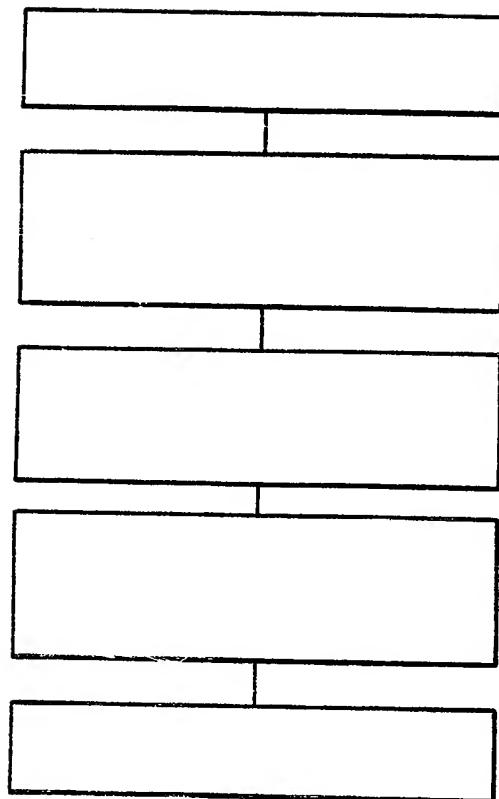
FIG. 9 ()

17



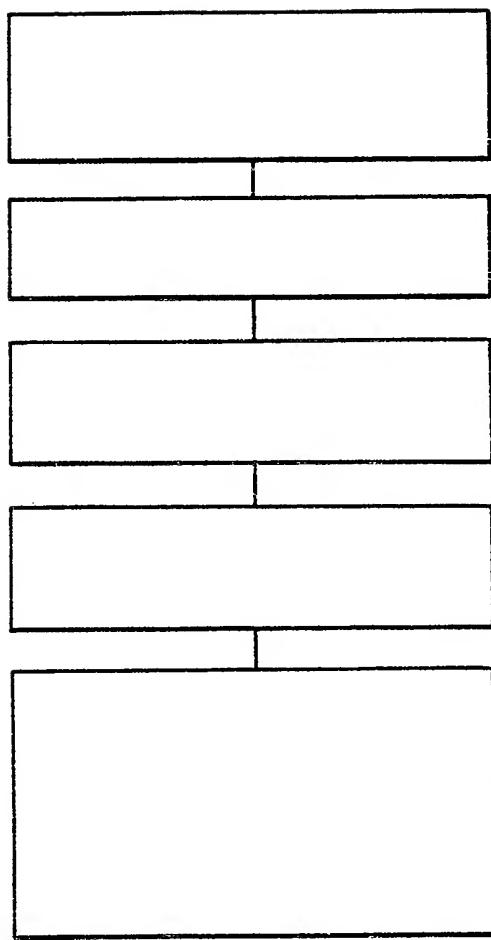
F I G. 10

ACB



F I G. 11

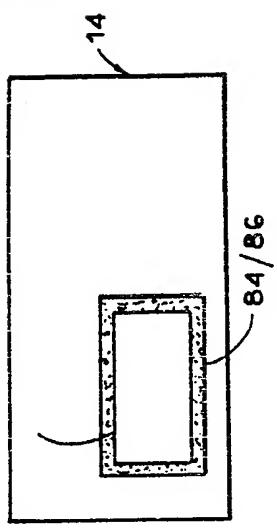
169



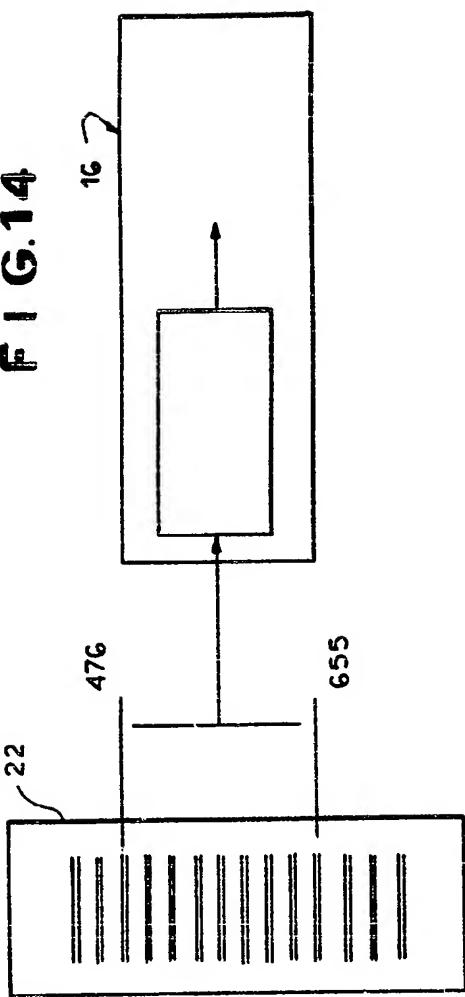
F I G. 12

605

F I G.13

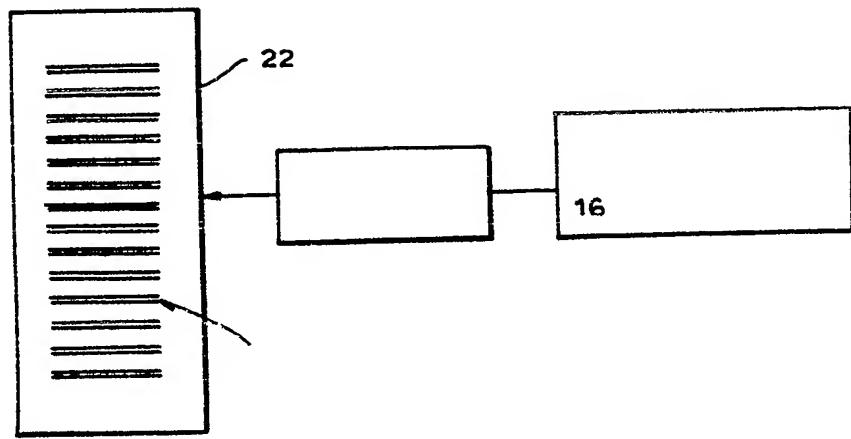


F I G.14

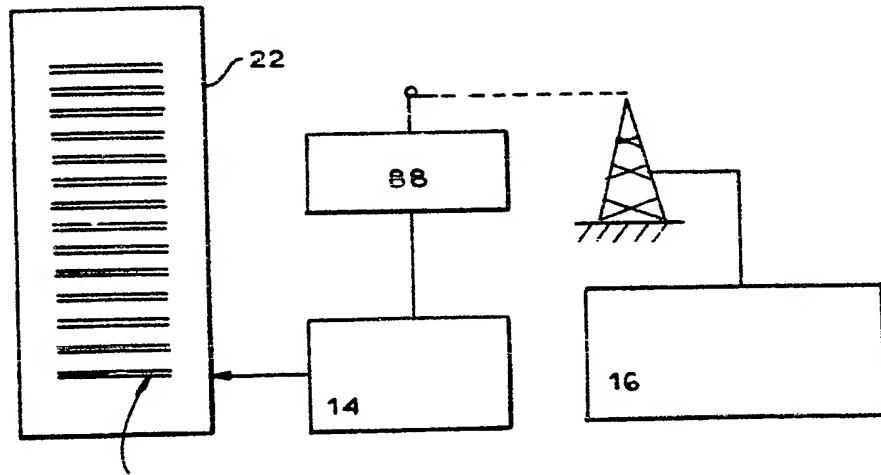


106

F I G. 15A

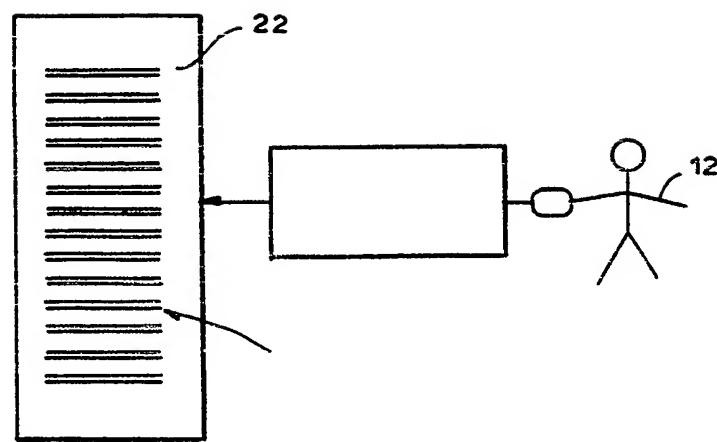


F I G. 15B



164

F I G.15C



F I G.15D

